
AMIGA
JOKER
2/95
GDL
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 2 FEBRUAR '95
4 399114 907005
TESTS VOM FEINSTEN!
BIING!
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
DRAGONSTONE
OVERLORD
BLOODNET
KÖNIG DER LÖWEN
SUBWAR 2050
WER IST KING IM RING?
SHADOW FIGHTER
VS.
SHAQ-FU
KRIEG DER STERNE
FRONTIER:
FIRST ENCOUNTERS
AMIGA JOKER
Extra * Extra
BONUS-HEFT
SPIEL DES JAHRES
COMPILATION-SPECIALS
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
JUNGLE STRIKE · SHAQ-FU
MORTAL KOMBAT II
CANNONFODDER 2
TOWER ASSAULT
LITIL DIVIL
U.V.A.
!

Top 100

Sagenhafte Qualitäts-Neuheiten hier und jetzt zum Direktbestellen!

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- Die besten Programme aus dem Low-Cost Bereich mit ausgesuchter Spitzenqualität
- Nur neueste Programme
- Alle Disks selbststartend
- Für Einsteiger und Profis geeignet
- Alles frisch von internationalen Copy-Partys oder direkt vom Programmierer

Jede Disk nur 5,50 DM

Wir liefern die Software meist innerhalb von 24 Stunden auf farbigen Qualitätsdisketten aus. Alle Programme laufen auf allen Amigas! (A500,A600,A1200,A2000,A4000...) 1 MB Ram sollte jedoch vorhanden sein.

Bei umfangreichen Softwarekomplexen mit mehreren Disks steht der Preis hinter dem Programm. Alle anderen Disks ohne Preisangabe kosten nur 5,50 DM!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Aussuchen Ihrer Traumsoftware !!!

Anwenderprogramme Szenen-Demos

001	Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002	DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik?
003	Malkurs	Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirft.
004	1000 starke Sprüche	und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. *HIT´95 !!!*
005	Deluxe Lotto	Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags/Mittwochs-Lotto...und...
210	Adress Master	Mit Serienbrief-, Umschlag/Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
211	Amiga Base	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw...! 10,- DM
006	Amiga Test	Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
007	Astronomie	Berechnet und stellt grafisch genaue Sternkarte zu jedem Datum dar.
212	Computer Lexikon	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
008	Cross	Errechnet **komplexe Kreuzworträtsel** mit eigenen Wörtern. SUPER!!!
009	Data Easy	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
010	Deluxe Copy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
401	Star Demomaker	Umfangreiches *Demomaker-Set* für *High-End-Grafik-Musik-Demos.* 20,- DM
213	Anfänger Kurs	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
011	Komfort Workbench	Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz WB.
214	**Amiga Atlas**	Streckenplaner, zeigt Karte mit Orten, Flüssen, Straßen, Gewässern usw. an. 10,- DM
012	Diagramm Profi	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
013	Bilanz	Erfaßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter!
014	Autokosten	Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
015	Icon Disk	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
016	Juke Box	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
215	Game Maker Set	Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
216	Label Maker	Beschriftet 3,5"-Disks mit Text und Grafik. **Arbeitet nach WYSIWYG**! 10,- DM
017	Main Actor	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
018	Disk Track Editor	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
019	Video/Film Verwaltung	Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
020	Notizblock	Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
021	M-More	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
022	Disketten Retter	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
023	Kassabuch 3.0	Problemlose Ein/Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
217	Pro Tracker 4.50	**Der beste Musikeditor für alle Amigas jetzt mit neuen Funktionen !!! 10,- DM**
218	Das Telefonbuch	Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Telefonsex, Erotikstunde, Abenteuernummer! 10,- DM
305	**C64 Emulator-Pack**	100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
306	Run It	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
219	Scramble Deluxe	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Paßwort. 10,- DM
307	Giga Übersetzer	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Vokabeln. 3 Disks 15,- DM
024	Diskettenverwaltung	Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und..und..
025	Top Timer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftsleute.
026	Turbo Title	Für Mulitmedia, zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
220	Data Master	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
221	3D Demo	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. 2 Disks 10,- DM
308	Alpha & Omega	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. 3 Disks 15,- DM
027	Chip Shop	26 mit dem Chip erzeugte perfekte Lieder. **Plus 3 Gratisdemos!!!**
028	D.A.N.E.	Komplexes Megademo von Kefrens mit Musik und Grafik zum Weinen.
222	9 Fingers	Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
223	End of Misery	Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
224	Demo-Collection	Anarchy Demo, Splash II, Virtual Dreams I und 3 weitere Demos! 10,- DM
029	Exodus	Riesen Vektor-Vögel fliegen durch Berge. Mit sehr schönen Bildern.
030	ARTE	**Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!**
031	Let´s Party	Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
225	Freedoom	Eines der besten Megademos mit dutzenden Erlebnissen. 2 Disks 10,- DM
032	Irak Demo	**Saddam Hussein** und die **USA** begegnen sich im lustigen Panzertrickfilm.
226	Lemmings Horror	**Lemminge** werden auf der Bühne *...zensiert...*! Ab 18! 10,- DM (1,5 MB)
033	Multi Megamix III	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
402	Oddysey	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM Nur Kick 1.3 und Kick 2.0
227	Peace of Mind	Film (5 Min.) mit Raumschiff Enterprise und weiteren Animationen. 10,- DM
034	Protracker Musik	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
309	Skizzo Demo II	Wilder Techno-Mix mit riesem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
035	Song Book	Brisante Musiken mit sehr viel Action. Tolles Menüdesign. Einfach Spitze!
403	Speed	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
036	Substance	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
037	The End	13 Lieder bieten **1 Stunde** Musikpower für jeden Geschmack.
038	Trickfilme	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
039	Slide´n´Musik	Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.

Spiele, Spaß und Erlebnisse

050	**New Lemmings**	25 komplett neue Levels stehen zur Auswahl. Viele neue Funktionen.
051	**Lemmingoids**	Vom Himmel fallende Lemminge werden gnadenlos abgeballert.
200	**Lemm.Olympiade**	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen . . . 2 Disks 10,- DM
052	**Operation Lemm.**	Brutales Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Nur für Erwachsene freigegeben!
053	Brettspiele I	Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
300	Brettspiele II	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZee! 15,- DM
054	**Mensch ärgere...**	**...Dich nicht** ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
055	Scräbel	Top Umsetzung mit fast **10.000 Wörtern**. Eigene Wörter einbaubar.
056	5 mal 5	Originalspiel der **Sat1-TV-Show**. Mit sehr schöner Grafik.
201	Power Pack	Unglaublich: 5 starke Topspiele: Delemma, Poker, Tetrisvarianten..für 10,- DM
057	Das **PEPSI** Game	**Das neue Werbespiel: Känguruh-Rennen, Ölfieber, Fischfang, Nil-Überquerung.**
058	Punica Oase	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
059	Snack Zone	Riesen Abenteueradventure auf der Suche nach der BI-FI-Produktion.
060	Karamalz Cup	**Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.**
061	VL - Das Spiel	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse.
062	Memory	Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
063	Aztec Challenge	**Die Umsetzung vom C64**: 7 Abenteuer-Geschicklichkeits-Missionen.
064	Battle Cars II	Verfolgungsjagd in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
065	Blocks	Denkspiel: Ordnen und Schieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
066	Bomb Pac	Ein PacMan-Spiel mit Bombenlegen, Falltüren und div. Extrafunktionen.
067	Conquest & Dom.	Grafikstrategiespiel um Geld, Macht, Krieg und totaler Eroberung.
202	System Defender	Weltraum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballern. 10,- DM
068	Das Erbe II	Nachfolger des tollen Umweltspiels **vom Bundesumweltministerium**.
203	Dr. Mario	Das bekannte tetrisähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
069	Dragon Tiles	Ähnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
070	Space Taxi	Das Taxi im Weltraum. Geschickte Raumschiffsteuerung ist hier gefragt.
071	Quantum	Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
072	Megaball II	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
073	Paradroid II	**Die Top Umsetzung: Klassiker vom C64: Roboter im Raumschiff.**
074	Popeye	Tolle C64-Konvertierung. Brisantes Jump'n'Run-Game.
204	Riskant	Original **RTL-Gameshow** mit über 3000 Antworten. 10,- DM
075	Sky Chase	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
076	Slot Cars	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
077	Shanghai ´93	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. **SUPERHIT!!!**
078	Super Pacman'92	Traumvariante mit riesen Spielfeld und digitalisierten Stimmen.
079	Super Puzzle	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
080	X-Atoms	Kniffliges Denkspiel rund um Atome und Elektronen, die sich verbinden.
205	Power Tetris	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
081	Die Simpsons	Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.
082	Tonga	Lustiges Jump'n'Run-Game in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
083	Top Secret	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
084	Ultima	Das phantastische Spiel, was sich jahrelang auf dem C64 bewährt hat.
085	Willi Wurm	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
086	Wonderland	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
301	Erotika Cards	Neckische Kartenspiele mit *erotischen Motiven*. **Ab 18!** 3 Disks 15,- DM
302	Game-Pack 2	Extreme Viol. (Anti-Kriegsspiel), Universal Conquest (Strategie) 15,- DM
303	Game-Pack 3	Blaster (Action-Ballerspiel), Schlumpfjagd (blutig und brutal) 15,- DM
400	Porno Poker	Mit **Animationen** und echten **Stimmen**. Ab 18! 2 Disks 20,- DM 1 MB Chip 0,2 MB Fast
304	Sex Tetris	Das bekannte Spiel mit neckischen Hintergrundbildern. Ab 18! 15,- DM
206	Total Fire	Hubschrauberkampf im totalen Krieg. Rambo/Green Beret-Mix! 10,- DM
087	Jurassic Paralax	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung brisanter Urtiere.
088	Alf Disk	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen Alf wie im Fernsehen.
207	Cindy	Perfekte, hochauflösende 100%-Erotikfotos von Cindy. 10,- DM
089	Erotik Stories	Wahre Geschichten von unglaublichen Sex-Erlebnissen aller Art. **Ab 18!**
090	LEGO Show	24 Bilder der Superlative auf einer Diskette. Wunderbare Filmshow.
091	Military Show	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
092	NASA Show	Brillante Fotos aus dem Weltraum in 4096 Farben.
093	Op. Täuschungen	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
208	Porno Puzzle	Zahlreiche Bilder zum Zusammenpuzzeln. Ab 18! 10,- DM
209	Reality Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM

Mallander Computersoftware

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Tel. 02871 / 185115

Fax 02871 / 186150

Die Nr. 1 für Deutschland im Computertown Bocholt im Low-Cost-Direkt-Werbe-Marketing (Kompetent, freundlich, schnell, direkt, vielfältig, Top Beratung...)

Rufen sie uns einfach an und geben Sie die Bestellnummern durch. Sie können auch schriftlich per Post/Fax bestellen.

Mindestbestellwert: 10,– DM

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	6,– DM
Inland Nachnahme:	10,– DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,– DM



Ohne Preisaufschlag

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

EDITORIAL



Seit Monaten dienen die Leserbrief-Seiten nun schon als Kampfarena für den schier endlosen Verbal-Fight „Amiga vs. PC" – geht Euch das langsam auch auf den Geist? Zumal von einer sachlichen Diskussion eigentlich kaum die Rede sein kann, in aller Regel stehen sich da (g)eifernde Fans (nicht ganz umsonst ist Fan die Abkürzung von Fanatiker...) und etwas rationaler denkende User in unerbittlichen Rededuellen gegenüber. Und zwischen den Fronten sitzen wir, um im Zweifelsfall von beiden Seiten unser Fett abzubekommen.

Was die Redaktion betrifft, so geht es ihr da nämlich ähnlich wie der UNO: Wir halten uns für neutral, bloß nimmt uns das nicht jeder ab. Würde es helfen, wenn ich hiermit eidesstattlich versicherte, daß die meisten Redakteure, genau wie ich, selbst einen Amiga und einen PC (nebst einigen Konsolen, wir sind nun mal auch privat ein verspielter Haufen) besitzen? Außerdem machen wir doch für beide Systeme eine Zeitschrift und sind schon von daher an beider Wohlergehen interessiert. Doch sind all diese Argumente nicht neu und scheinen bei einer derart emotional geführten Debatte wenig Gewicht zu haben. Daher greife ich heute mal zu härteren Bandagen und sage Euch ganz ungeschminkt, wie ich die Sache sehe: Der Streit ist von Grund auf überflüssig, dämlich und nutzlos – basta!

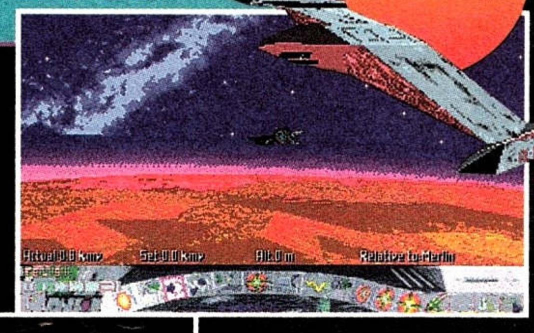
Zugegeben, für den PC werden momentan mehr Spiele veröffentlicht, und einigen Highlights darunter verweigern die Hersteller die Konvertierung – sei es nun aus technischen oder sonstigen Gründen, das ist doch Jacke wie Hose. Na und? Ich meine, für den Amiga erscheinen derzeit rund 20 neue Games im Monat, darunter viel qualitativ hochwertige Software. Ist das nicht ohnehin sehr viel mehr, als sich der einzelne zulegen kann? Wozu also das neidische Gezänke, konzentrieren wir uns doch lieber auf unseren Stoff! Das schont die Nerven und macht Spaß; alles weitere liegt so oder so nicht in unserer Hand, sondern hängt von der Marktentwicklung im allgemeinen und der zukünftigen Situation bei Commodore im speziellen ab.

Als Beweis für meine Thesen möge Euch die vorliegende Ausgabe dienen, denn laut Teststatistik kommt der Löwenanteil der aktuellen Spiele über 80 Prozent in der Gesamtwertung, darunter vier Hits. Viel Spaß damit und mit dem Rest des Hefts wünscht Euch nun ein versöhnlich gestimmter Amiga-Fan der ersten Stunde – nämlich

Euer Lemmael

KRIEG DER STERNE: Mit **FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS** geht David Brabens klassische Space-Opera „Elite" am Amiga in die dritte Runde! Wer dabei in der ersten Reihe sitzen will, liest das Mega-Preview auf den **Seiten 10/11**

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS





KÖNIG DER LÖWEN

SPASS IN DER SAVANNE: Disneys **KÖNIG DER LÖWEN** stürzt sich von der Leinwand direkt auf die Plattformen – wir haben uns im Test verbissen und uns auch gleich das passende Preisausschreiben für Euch gekrallt! Mit Gebrüll auf die **Seiten 22/23 und 50**

SHAQ-FU



SHADOW FIGHTER

DUELL DER FIGHTER: Mit **SHAQ-FU** und **SHADOW FIGHTER** rangeln in dieser Ausgabe zwei neue Kämpfer um die Prügelkrone am Amiga – wer den Vergleichstest gewonnen hat, steht auf den **Seiten 36/37**



QUAL DER WAHL: Ihr habt gewählt, **DAS SPIEL DES JAHRES 1994** steht fest! Wir haben gewählt, und zwar eine große Marktübersicht über **ALLE AKTUELLEN COMPILATIONS**! Medaillen und preiswerte Spielesammlungen auf den **Seiten 51 bzw. 96/97**

INHALT

Games im Test





SEX IM OP: Mit **BIING!** hatten wir die erotischste, kränkste, witzigste und anspruchsvollste Wirtschaftssimulation aller Zeiten im Test – und mit ihren Machern komischerweise ganz vernünftige Leute im Interview! Alles über Krankenhäuser und eine Gesprächstherapie auf den **Seiten 14/15 bzw. 84/85**



ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

OVERLORD



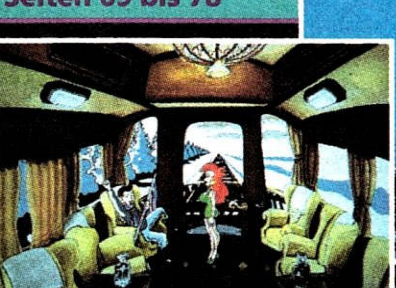
BLOODNET



DRAGONSTONE

GROSSE NAMEN: Freut Euch auf **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS**, den Flugi **OVERLORD** und die Abenteuer **DRAGONSTONE** und **BLOODNET** – aber freut Euch nicht zu früh, denn unsere Tests könnten Euch vor mancher Enttäuschung bewahren! Mehr dazu auf den **Seiten 12, 18, 20 und 32/33**

SCHILLERNDES VERGNÜGEN: Unser Heft im Heft hat diesmal viel feinen Lesestoff zu bieten, u.a. ein Preview zu **THE BIG RED ADVENTURE**, den Test der futuristischen Hit-Sim **SUBWAR 2050** und ein Special über **PD-SAMMLUNGEN AUF CD**. Das alles und noch mehr im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**



THE BIG RED ADVENTURE



SUBWAR 2050

BETRIEBSGEHEIMNIS

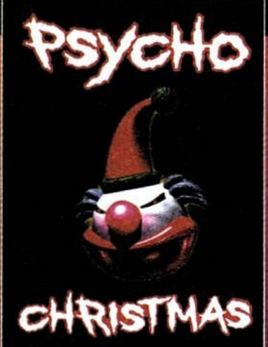
Mangels Masse fällt unser traditioneller Weihnachtskarten-Wettbewerb dieses Jahr aus – die Firmen mußten wohl sparen und haben deshalb statt origineller Eigenkreationen meist bloß gekaufte Grußkarten verschickt. Wir und ein paar andere blieben indessen standhaft, weshalb hier quasi nur Gewinner zu sehen sind…



Diesen Grundstein zu „Sim City 2000" hat uns Maxis an die Birne geworfen – witzig, was?



Letzten Monat im Preview, diesen Monat unter dem Weihnachtsbaum: die zündenden „Worms" von Team 17



Die Codemasters auf dem weihnachtlichen Horrortrip…

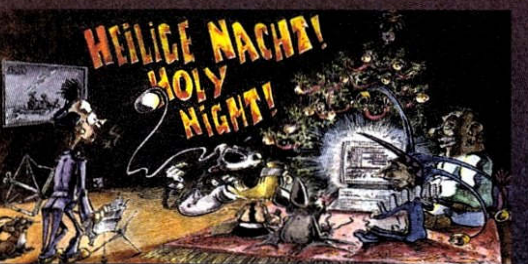


Die Rollenspiel-Profis von Fanpro („Shadowrun") feiern sichtlich stilvoll…





Im Joker Verlag hat's Michael dieses Jahr mit altem Liedgut probiert…



…doch neue (Digi-) Lieder klingen halt besser!

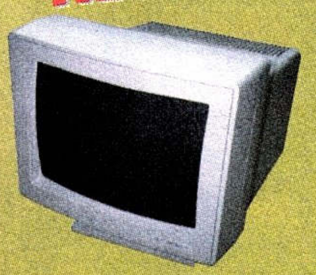


DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	1
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	4
In Ordnung	(61%-70%)	5
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	4
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		4
Megahits		0



NEUE PERSPEKTIVEN

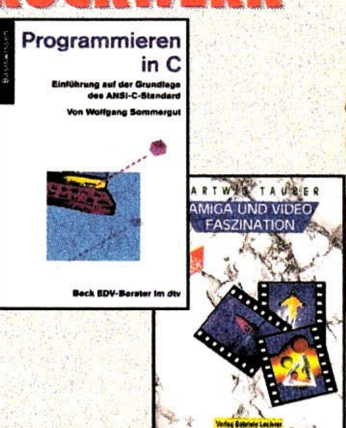


Augenschonende Alternativen zu etablierten Glotzen wie dem 1084-Monitor von Commodore sind ja stets willkommen, oder? Na, dann begrüßt mit uns den „Microvitec Autoscan 1438"!

Mit 540 Märkern kommt der 14-Zöller nämlich vergleichsweise preisgünstig, zumal er sämtliche Grafikmodi, auch die hochauflösenden, ohne Interlace-Geflacker darstellen kann und damit speziell für AGA-Amigos bestens geeignet ist. Bloß ausgefallene Bildformate wie die (für Zocker uninteressanten) Productivity-Modi können hier problematisch werden, da die Regler eine nur ungenügende Motivjustierung erlauben – was im Ergebnis zu schwarzen Rahmen um das Bild führt. Andererseits: Fragt Ihr in Euren Briefen etwa nicht immer wieder, wie man „Sim City 2000" oder „Biing!" flimmerfrei in schönster Hires-Pracht genießen kann? Eben, dann fragt jetzt nach dem **Microvitec Autoscan 1438**, und zwar bei:
Arxon, Tel.: 069/97 84 100

FRISCHES DRUCKWERK

Woll Ihr nun lieber das Programmieren er- oder Euren Amiga besser kennenlernen? Ihr braucht Euch nicht zu entscheiden, denn mit unseren heutigen Buchvorstellungen ist beides möglich!

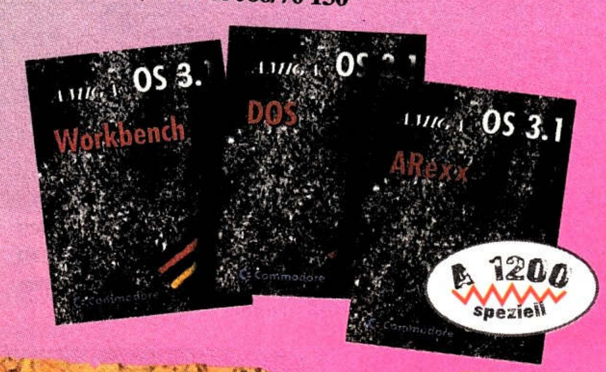


So erhält man im Tausch gegen 29,90 DM beim DTV-Verlag die rund 380 Seiten von **Programmieren in C**, wo Wolfgang Sommergut den Leser in die Grundlagen dieser noch immer populären Programmiersprache einführt. Der Band eignet sich daher auch als Einstiegsliteratur zum modernisierten „C++", zumal nur einige Beispiele auf MS-DOS zugeschnitten sind, während sich der Info-Großteil des im einschlägigen Buchhandel erhältlichen Werks ganz systemunabhängig gibt.
Für stolze 79,– DM gibt's im Verlag von Gabriele Lechner auch stolze 610 Seiten, die Hartwig Tauber unter dem vielsagenden Titel **Faszination Amiga und Video** hat binden lassen. Wer sich also einen Überblick über Genlocks, Titler und Animationsprogramme verschaffen oder einfach nur das nötige Basiswissen zur Videonachbearbeitung auf der „Freundin" aneignen will, der ist hier bestens aufgehoben und kriegt eine Beispieldisk gleich obendrein. Und zwar bei:
Verlag Gabriele Lechner, Bodenseestr. 91, 81243 München

DAS BETRIEBS-UPDATE

Das aktuelle Amiga-Betriebssystem Numero 3.1 ist nach Versionen für A500, A2000 und A4000 nun auch für den 1200er im Handel – voilà!

Für 180 Märker erhält man das Nachrüstkit mit vier Handbüchern, sechs System-Disketten sowie zwei ROM-Chips, deren Einbau unproblematisch ist – wenn man nur einen Schraubenzieher vom Küchenmixer unterscheiden kann. Der Aufwand lohnt sich vor allem für CD-Zocker, da nach Update des A1200 auf OS 3.1 einige Verweigerer wie z.B. „Wing Commander" oder „Super Stardust" ihren Dienst aufnehmen. Garantierte Kompatibilität zum CD^{32} bleibt zwar nach wie vor ein Wunschtraum, trotzdem lohnt die Bestellung bei:
Villagetronic, Tel.: 05066/70 130



DER TARN-AMIGA

Eine unserer nobelsten Aufgaben ist es, Kreativität und Eigeninitiative zu fördern – was wir hiermit tun, indem wir Euch den **Camouflage** von Tobias Hiltl vorstellen. Dabei handelt es sich um einen von diesem Leser eigenhändig bemalten und stilgerecht getauften Amiga 500! Wer den Meister des Pinselschwungs kontaktieren möchte (um sich Tips für ein ähnliches Kunstwerk zu holen etc.), darf das gerne tun; hier seine Rufnummer: **09628/735**





Borgis Branchen Geflüster



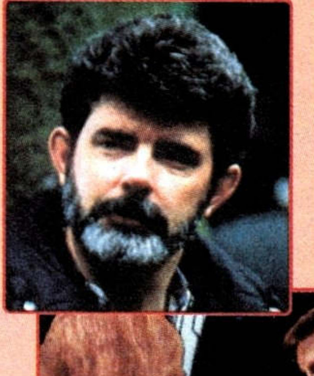
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Die traditionsreiche Sommer-CES wird nicht mehr wie gewohnt in Chicago stattfinden – aber auch nicht in Philadelphia, wie es noch letztes Jahr hieß. Statt dessen ist man nun ins CONVENTION CENTER von Los Angeles gezogen, wo es vom 11. bis zum 13. Mai auf 65.000 Quadratmetern rundgehen wird. Wer sich zu den Themen CD-ROM, CD-i, 3DO, Virtual Reality, interaktives Fernsehen oder Kabel-TV umfassend informieren will (und zufällig ein Flugticket nach L.A. in der Tasche hat), darf dieses Spektakel nicht verpassen; wir werden also auf alle Fälle dort sein!

HOLLY-WARE

Nach GEORGE LUCAS kümmern sich mittlerweile immer mehr Hollywood-Größen um Computerspiele – z.B. das Produzententrio SPIELBERG, KATZENBERG und GEFFEN, aber auch namhafte Schauspieler und Drehbuchautoren!

So finden sich auf den Besetzungslisten aktueller CD-Games immer mehr bekannte Namen, etwa der von MARK „Skywalker" HAMILL in „Wing Commander III", der von TIA „True Lies" CARRERE in „The Daedalus Encounter" oder der von GRACE „Conan" JONES in „Hell". Was die Scripts angeht, so schreibt z.B. MICHAEL BACKES, der Autor von „Rising Sun", momentan für die Softwarefirma ROCKET SCIENCE. Bleibt nur zu hoffen, daß demnächst auch der Amiga von diesem Trend partizipiert...





DAS BESSERE X-BASE

Die tägliche Compu-Show im ZDF begegnet ihren Kritikern mit einer umfassenden Runderneuerung: Montags gibt es in Zukunft immer den sogenannten „Info-Tag", an dem jeweils ein spezielles Thema wie etwa das Internet oder Virtual Reality abgehandelt wird. Dienstags bis donnerstags finden die bekannten Spielerunden statt (wobei übrigens auch Amiga-Games gedaddelt werden), und freitags geht es schwerpunktmäßig um PC-Spiele – hier werden Neuigkeiten getestet, und Starprogrammierer stellen ihre neuen Werke vor.



ABGESTUMPFT

Der ehemalige COMMODORE-Geschäftsführer ALWIN STUMPF war im letzten Jahr wohl doch recht brav gewesen, denn der Weihnachtsmann hatte einen neuen Job für ihn im Sack...

Der Mann ist jetzt geschäftsführender Gesellschafter der MULTI MEDIA CPC GMBH, wo PC-Steckkarten, mit denen sich TV- und Radioprogramme direkt per DOSe empfangen lassen, produziert werden. Von seinem alten Brötchengeber gibt's indessen noch immer keine Neuigkeiten, warten wir also mal den Messebericht zur Winter-CES aus Las Vegas im nächsten Heft ab – ohne vorschnell „abzustumpfen"!



RELINE KEHRT ZURÜCK



Das hannoversche Label RELINE, dem wir Meilensteine wie „Oil Imperium" oder „Fate: Gates of Dawn" verdanken, meldete ja bekanntlich Anfang 92 Konkurs an – doch nicht einmal der Tod währt heutzutage ewig!

Jüngst stiegen nämlich Geschäftsführer HOLGER GEHRMANN und Programmierer OLAF PATZENHAUER wie die Phönixe aus der Asche, gründeten die Firma neu und verwenden auch wieder das alte Logo. „Biing!", MAGIC BYTES' aktuelle Spritze für kranke Simulanten, läuft z.B. eigentlich bereits wieder unter RELINE, und auch darüber hinaus werden GEHRMANN & CO. weiterhin Amiga-Games produzieren. In Arbeit befinden sich etwa eine Fortsetzung zu „Dynatech" sowie ein neues Rollenspiel.

Darf es etwas mehr sein?



Etwas Außerirdisches!

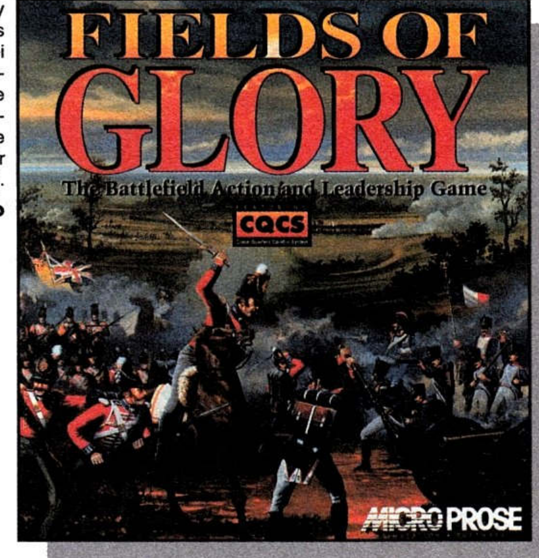
Sie sind mitten unter uns! "MicroProses Szenario der Invasion ... bietet nicht zuletzt aufgrund der Ideenvielfalt des Spielgeschehens viele spannende Stunden" und "fordert Überlegung und Fingerspitzengefühl". Die "gelungene Mischung aus Strategie & Action ... Ein Gewinn für jeden Amiga-User".

Play Time 85%

Etwas Strategisches!

Amiga Bonaparte! "Fields of Glory ist ein ausgesprochen komplexes Strategiespiel, das einen mit frei wählbaren Optionen förmlich überschüttet ...Ordentliche historische Recherche, reizvolle Grafik, Bedienerfreundlichkeit und eine unerhörte Fülle an Informationen sorgen für lang anhaltende Motivation".

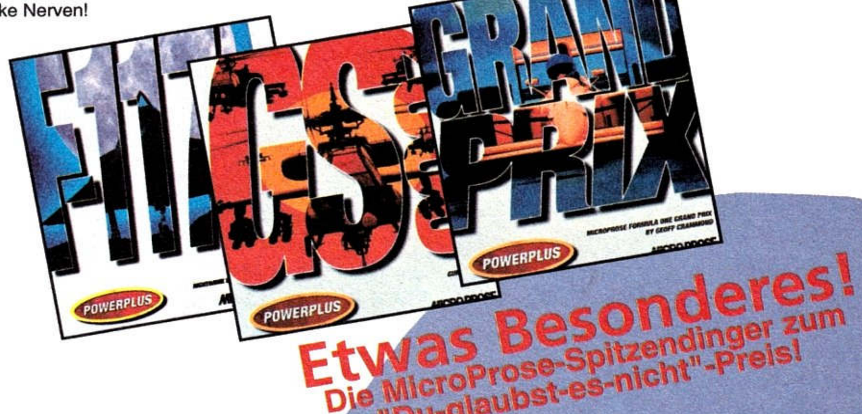
Amiga Games 82%



Etwas Anspruchsvolles!



Wir schreiben das Jahr 2050. Die Ozeane ernähren die Menschheit, liefern Mineralien und Energie. Damit das auch so bleibt, tauchen Sie ab. Ihre Anti-Sabotage-Einheit wird einiges zu tun haben, um die wertvollen Ressourcen vor fremdem Zugriff zu schützen. Diese Aufgabe verlangt einiges von Ihnen: Rasches Erfassen des Problems, intelligente Lösungen und ... starke Nerven!



MICROPROSE

Etwas Besonderes!

Die MicroProse-Spitzendinger zum "Du-glaubst-es-nicht"-Preis!

Nutzen Sie Ihr kostenloses Bestellfax: 0130 / 85 04 04

CREAKOM
Computer-Games-Club
Postfach 40
85453 Wartenberg

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Preise zzgl. DM 4,50 Versand- bzw. DM 10,90 Nachnahmekosten. Ab Bestellwert von DM 250,– kostenfreie Lieferung. Reklamationen können nur innerhalb von 14 Tagen nach Auslieferung akzeptiert werden. Rücksendungen, die nicht ausreichend frankiert sind, können nicht angenommen werden. Teillieferungen sind möglich. Bei Minderjährigen Unterschrift der Erziehungsberechtigten. Solange Vorrat reicht.

Titel (dt. Vers.)	System	Best/Anzahl	je DM	Titel (dt. Vers.)	System	Best/Anzahl	je DM
Starlord	A 500	❑______	49,–	Fields of Glory	A 1200	❑______	74,–
Impossible Miss.	A 500	❑______	54,–	Subwar	A 1200	❑______	74,–
Civilization	A 500	❑______	54,–	U.F.O.	A 1200	❑______	84,–
Fields of Glory	A 500	❑______	74,–	--- Power-Plus-Serie ---			
U.F.O.	A 500	❑______	84,–	Gunship 2000	A 500	❑______	39,–
Micro Machines	A 500	❑______	39,–	F-117 A	A 500	❑______	39,–
Impossible Miss.	CD32	❑______	54,–	F1 Grand Prix	A 500	❑______	39,–
Fields of Glory	CD32	❑______	54,–	Dogfight	A 500	❑______	39,–
Subwar	CD32	❑______	74,–	B-117 Flying F.	A 500	❑______	39,–
U.F.O.	CD32	❑______	84,–	Gesamtpreis (zzgl. Versandkosten) DM______			

Bitte tragen Sie Ihre Adresse gut leserlich ein:

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ: ________ Ort: ______________

Ich zahle (zzgl. DM 4,50 Versandkosten) per ❑ Scheck ❑ Kreditkarte ❑ Amex ❑ Visa ❑ Eurocard

Nummer ______________________

❑ Bankeinzug für die einmalige Abbuchung der Bestellung links

Kto.-Nr. ____________ BLZ ____________

Bank ______________________

gebe ich mein Einverständnis.

❑ Nachnahme (zzgl. DM 10,90 Nachnahmekosten!)

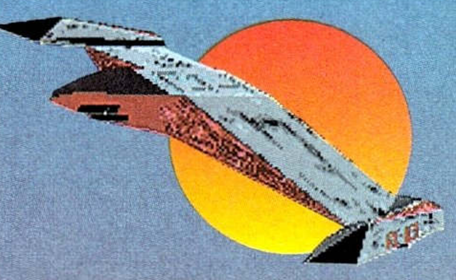
Datum: ________ Unterschrift: ________

PREVIEW

FRONTIER

Schon am 64er war David Brabens Space-Opera „Elite" der Stoff, aus dem Softwarelegenden gestrickt werden. Mit „Frontier" war es am Amiga anno 1993 nicht anders – und auch in der dritten Generation steht uns wieder ein besonders elitäres SF-Vergnügen bevor!



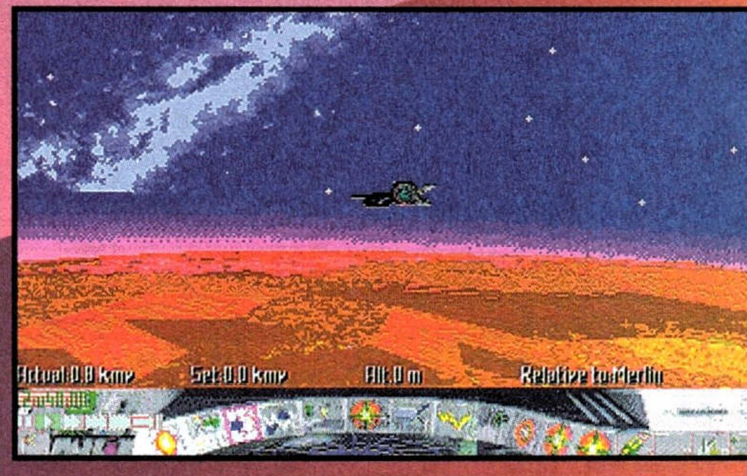


Seit die „Freundin" das erste Mal in die Weiten des Raums aufbrach, um zwischen den Sternen zu handeln und Piraten zu jagen, sind mittlerweile sechs Jahre verstrichen, doch scheint sich das Konzept kaum abzunutzen – was neben diversen Nachahmern auch das grundsätzlich gleiche, wenn auch optisch wie inhaltlich stark verbesserte „Frontier" bewies. Und so wird auch dessen Nachfolger im Frühsommer auf eine ziemlich ähnliche Umlaufbahn einschwenken: Raumpiloten dürfen sich auf noch mehr Schiffsklassen freuen, die neuerdings in edlem Texture Mapping durch das Amiga-All düsen werden; und auch die dann viel variantenreicheren Orbitalstationen werden komplett neu gestaltet. Klingt gut, aber doch reichlich konventionell? Stimmt, bloß sind wir ja noch gar nicht richtig gestartet… Tiefgreifenderes wird sich nämlich bereits in Sachen Planeten tun, selbst wenn's erst aus der Nähe wirklich auffällt. Bislang waren die Elite-Welten ja mit geographischen Merkmalen eher spärlich gesegnet; abgesehen von den Raumhäfen und ein paar Bergen oder Wolken sah eigentlich ein Gestirn wie das andere aus. Vorbei, denn in Zukunft werden sie alle ihr eigenes Gesicht haben, mit Dschungeln, Wüsten oder Polarkappen. Jede Landung wird Euch also mit einzigartigen Geländemerkmalen und wechselndem Wetter konfrontieren, und beim Tiefflug über das Terrain könnt Ihr Unebenheiten, Hügel und Gebirgszüge aus ungezählten kleinen Polygonen erkennen. Daß sich die verwendete Vektortechnik auf höchstem Niveau (allenfalls vergleichbar mit PC-Voxels à la „Comanche" & Co.) auch auf neu gestaltete Städte mit schick futuristischem Gebäudedesign erstreckt, zeigen die Fotos wohl besser, als es tausend Worte sagen könnten.

Freilich haben die Ingenieure von Gametek auch vor dem jeweiligen Schiff des Spielers nicht haltgemacht, weshalb man nach einer Landung bzw. einem Andockmanöver im Screenhintergrund ein Panorama seiner Kommandozentrale sehen wird, das je nach Raumertyp und erworbener Ausstattung variiert. Fans von spektakulären Effekten dürfen zudem die neuerdings mit Kameras ausgestatteten Raketen für ein Verfolgungsjagd-Heimkino zweckentfremden! Die sich über den unteren Screenrand schlängelnde Iconleiste hingegen mag vielleicht nicht jedermanns Geschmack treffen, aber einfacher und intuitiver als bisher soll sie dennoch zu bedienen sein.

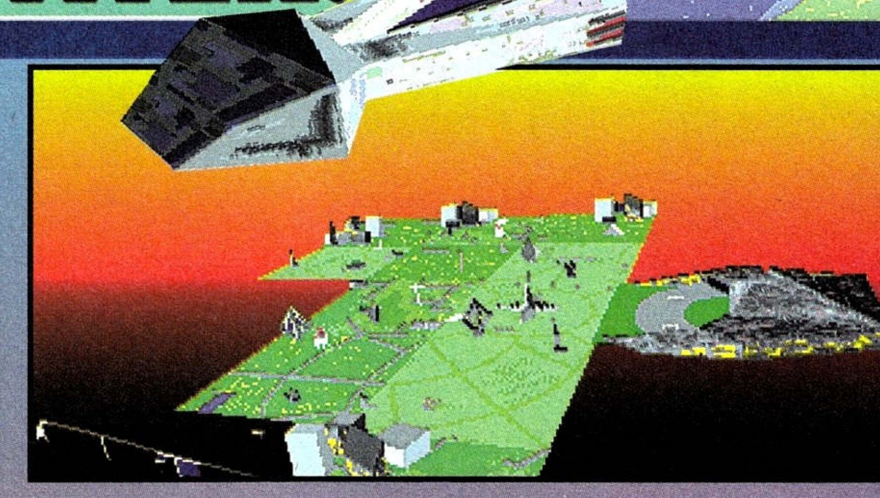
Apropos: Zu den besonders schwierigen Kapiteln von „Frontier" gehörte bisher der 3D-Kampf, denn obwohl die Gegner bloß mit drei, vier Taktiken arbeiten, war das Zielen bzw. Treffen dank des intensiven Flugrealismus nur





FIRST ENCOUNTERS





mit viel Übung zu bewältigen. Demnächst sollen nun ein paar zusätzliche Navigationshilfen das Überleben im All erleichtern, darunter ein Combat-Computer. Dieses Utensil funktioniert zunächst mal ähnlich wie der gewohnte Scanner, hat aber eine sehr viel größere Reichweite und gebietet über diverse Sonderfunktionen, von denen die Ermittlung der Flugrichtung von Fremdschiffen auch über große Entfernungen hinweg sicher nicht die unwichtigste ist. Auch sonst wurden die 3D-Ballereien physikalisch gesehen leicht „entschärft", doch muß man dafür nun mit intelligenteren Widersachern rangeln.

Um die Komplexität des Sternenhandels zu vertiefen, hat Mr. Braben gleich fünf Zeitungen eingebaut, die der Raumfahrer abonnieren kann. Drei davon sind den politischen Strömungen im Elite-Universum (Föderation, Imperium und Unabhängige) zugeordnet, während die beiden anderen Journale mehr oder weniger neutral berichten. Verhandelt werden dort natürlich einmal die wichtigsten Ereignisse während des Spiels, aber auch das „Kleingedruckte" ist nicht von Pappe, lassen sich doch allerlei brauchbare Informationen zwischen den Zeilen herausfiltern, die letzten Endes den Weg zu besonders interessanten Missionen aufzeigen können. Denn, richtig getippt, in First Encounters wird es so etwas wie eine durchgehende Story geben: Wo die völlige Handlungsfreiheit des Vorgängers manchmal als Beliebigkeit kritisiert wurde, wird sich im Nachfolger eine ganze Sequenz von Aufträgen (deren Abarbeitung über drei Spieljahre in Anspruch nehmen soll) mit den vom ursprünglichen „Elite" her bekannten Thargoiden befassen. Auf diese üblen Aliens stieß in „Frontier" ja nur, wer Elite-Pilot und Prinz der Imperialen Marine war, bald schon wird man aber auch in früheren Stadien seiner Karriere mit den schießwütigen Biestern Bekanntschaft machen!

Um diesen Wust an Neuerungen realisieren zu können, muß der Programmcode von A bis Z neu geschrieben werden, doch keine Sorge, grundsätzlich wird der Genre-Mix seinem bewährt-genialen Prinzip natürlich treu bleiben. Es gilt also nach wie vor, von Stern zu Stern (bzw. von Raumstation zu Raumstation) zu düsen, die verschiedensten Güter billig ein- und teurer zu verkaufen, Transporte zu übernehmen, Bergbau zu treiben und überhaupt ein ziemlich ungezwungenes Leben im virtuellen Universum zu führen – Hauptsache, daß man dabei genug Mammon scheffelt, um sich immer bessere Ausrüstungsgegenstände und immer größere Schiffe leisten zu können. Davor sollte man seinen Standard-Amiga aber bereits gegen einen AGA-Rechner oder ein CD[32] eingehandelt haben, denn der komplett renovierte Frontier-Kosmos wird diesen Maschinen vorbehalten bleiben. Das mag für den einen oder anderen ärgerlich sein, ist aber schlicht unumgänglich bei einem Spiel, das so hart an die Grenze des technisch Machbaren kommt. Und haben wir uns so was schließlich nicht schon immer gewünscht? (jn)





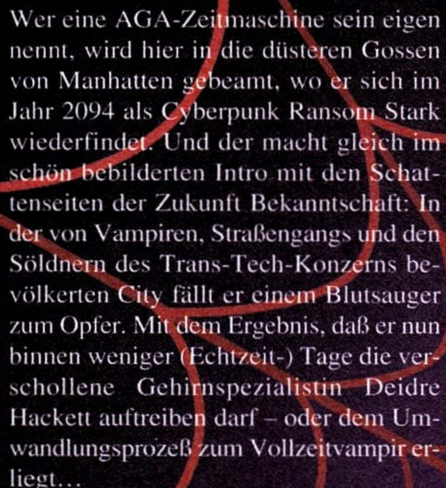
BLOODNET

A CYBERPUNK GOTHIC

Cyber-Vampirismus

Vor Jahresfrist haben die Datenvampire von MicroProse den PC-Usern mit diesem atmosphärischen Endzeitrolli das Blut abgesaugt – dank Gametek wird jetzt auch am Amiga herzhaft zugebissen!

Zeit für ein Kämpfchen!



Wer eine AGA-Zeitmaschine sein eigen nennt, wird hier in die düsteren Gossen von Manhatten gebeamt, wo er sich im Jahr 2094 als Cyberpunk Ransom Stark wiederfindet. Und der macht gleich im schön bebilderten Intro mit den Schattenseiten der Zukunft Bekanntschaft: In der von Vampiren, Straßengangs und den Söldnern des Trans-Tech-Konzerns bevölkerten City fällt er einem Blutsauger zum Opfer. Mit dem Ergebnis, daß er nun binnen weniger (Echtzeit-) Tage die verschollene Gehirnspezialistin Deidre Hackett auftreiben darf – oder dem Umwandlungsprozeß zum Vollzeitvampir erliegt…

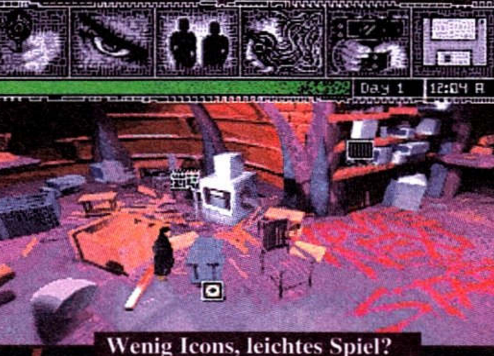
Nach der umfangreichen Charaktergenerierung wird der erste Blutdurst abhängig von einer Energieleiste an Passantenhälsen gestillt, während man mit der Maus die sechs einblendbaren Befehlsicons bearbeitet, um isometrisch dargestellte und bildweise umschaltende Wohnungen, Hinterhöfe oder Parkanlagen nach Spuren und herrenlosen Gegenständen zu durchstöbern. Größeren Wegstrecken nimmt ein scroll- und anklickbarer Stadtplan den Schrecken, und allüberall lauern dubiose Gestalten, die Ransom mittels Anklicksätzen in umfangreiche und automatisch protokollierte Gespräche verstricken kann. Freilich wird kaum jemand Infos ohne Gegenleistung herausrücken, während Drogen oder Waffen im Inventory so manche Zunge lockern. Ab und an trifft man auch einen Kumpel des Helden und kann ihn zum Party-Beitritt überreden. So läßt sich die Mannschaft nach und nach auf sechs unterschiedlich talentierte Köpfe (Hacker, Fighter, Diebe…) erweitern.

Gekämpft wird natürlich auch, und zwar in Rundenform gegen Vampire, Gangster oder Soldaten – bei Bedarf macht der Rechner die Gegner übrigens allein mit der Bleispritze, einem Elektroschocker oder einer Granate bekannt. Siege führen zu neuen Eigentumsverhältnissen und verbesserten Charakterwerten; zudem wäre Ransom kein echter Cyberpunk, hätte er nicht stets einen Compi dabei, um sich in das virtuelle Datennetz von Trans-Tech einklinken zu können. Dort treibt er dann auf der Suche nach Terminals und versteckten Codewörtern durch umherschwirrende Bytes; ständig auf der Hut vor tödlichen Wächterprogrammen.

Das alles spielt sich recht komplex und dank des mit Tekknobeats unterlegten und in vielen schönen Grafiken präsentierten Endzeit-Szenarios auch sehr atmosphärisch. Unterschiede zur PC-Version sind dabei nicht zu finden, was sich leider auch auf deren Schwachstellen bezieht: Trotz solider Steuerung leidet das Nervenkostüm unter den arg langsamen (und zudem etwas biederen) Animationen sowie der Weitschweifigkeit der englischen Dialoge. Das romanartig geknüpfte Blutnetz dürfte also vor allem fremdsprachenkundige Leseratten fesseln – im Sommer dann auch am A500 und dem CD³². (md)



Wer hat, der kann…



Wenig Icons, leichtes Spiel?

Wo, bitte, geht's zur Blutbank?

E. 96th St



Zeit für ein Schwätzchen?



BLOODNET
(GAMETEK)
SF-ROLLENSPIEL

75% „DÜSTER"



GRAFIK	76%
ANIMATION	63%
MUSIK	77%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	12 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Na, da schau her...

...meint Siegfried M. und bezieht sich auf die herausragende Beurteilung von *Siegfried Copy und - Antivirus* durch die Fachpresse.

Und so urteilt die Fachpresse:

Amiga Magazin 2/94: „Arbeiten in hoher Geschwindigkeit, komfortabel und durch originelle Ideen ergänzt".
Amiga Plus 10/93: „Ein leistungsfähiges Programm, dessen Funktionen leicht zu handhaben sind".
Amiga Spezial 3/94: „Siegfried Copy zählt im Bereich AMIGA zu den besten Kopierprogrammen".



... vereinigt Dos-, Nibble-, Hardware- und CDTV-Copy in EINEM Programm!

Hardwarecopy
Erstellen von Sicherheitskopien von schwerst geschützten Disketten mittels eines Hardware-Zusatz' (gehört zum Lieferumfang). Für Hardwarecopy wird ein externes Laufwerk benötigt.

Linkviren
Prüfen von Link- und Bootblockviren beim Kopieren ohne Geschwindigkeitseinbußen (immer aktuell durch Updates).

DAT:
Archivieren von Disketten auf Festplatte. Optionales Hinzuschalten eines Packers zum Komprimieren der Daten.

DFÜ-COPY
Kopieren von Disketten via Modem. Einfach auch für Einsteiger.

Weitere Funktionen von Siegfried Copy

- Kopiert auch HD-Disketten
- Mehrere Nibblemodi: es werden geschützte + PC- und Atari-Disketten kopiert
- Erkennung von Short- bzw. Longtracks im Deep- Nibble Modus
- Automodus: Disketten einlegen, und der Kopiervorgang startet automatisch
- Deep-DOS-Modus: automatisches Nachkopieren von geschützten Spuren
- Multitaskingfähig, auch während des Kopierens
- automatische Analyse von fremden Sync-Werten
- Multiformat, mehrere Disketten ohne großen Aufwand formatieren



Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-

Systemvoraussetzungen für beide Programme: Min. 512 KByte, Kickstart 1.3 oder höher. Lauffähig auf allen AMIGAs und CDTV.



ANTIVIRUS PROFESSIONAL

...das professionelle Antivirus-Programm für den Amiga!

Virenvorsorge
Komfortables erstellen von Prüfsummen. Durch regelmäßigen Vergleich der Prüfsummen mit den dazugehörigen Programmen kann das Eindringen von neuen/unbekannten Viren frühzeitig aufgedeckt werden.

Virensuche
Überprüfen von Disketten und Festplatten auf alle Arten von Viren (Bootblock-, Link-, Fileviren usw.). Besonderheit: prüfen von gepackten Programmen auf Viren!

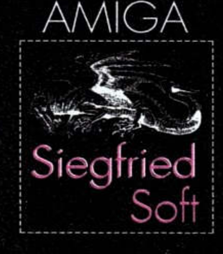
Bootblockverwaltung
Einfaches laden, speichern, sichern und installieren von Bootblöcken. Zusätzlich kann eine Analyse auf virulente Programmstrukturen durchgeführt werden.

Weitere Funktionen von Antivirus Prof.

- Suche nach Viren auf Blockebene
- Sichern und restaurieren des RigidDiskBlock einer Festplatte
- Permanente Überprüfung der wichtigsten Systemvektoren
- Durch kontinuierliche Updates immer eine aktuelle Virenerkennung
- Protokollieren der aktuellen Aktion
- Wiederherstellen von IRAK-verseuchten Disketten
- Deutsches Handbuch
- Installation auf Festplatte



Inland Vorkasse (+DM 5.-) o. Nachnahme (+DM 10.-)
Ausland nur Vorkasse + DM 15.-



Erhältlich auch im gut sortierten Fachhandel (ADX, Amiga Oberland, APS, Arktis, BBM, Casablanca, GTI, HD Computer, MLC, Media Verlag, BIT, Mükra, Profisoft, Kingsoft, W&L usw.)

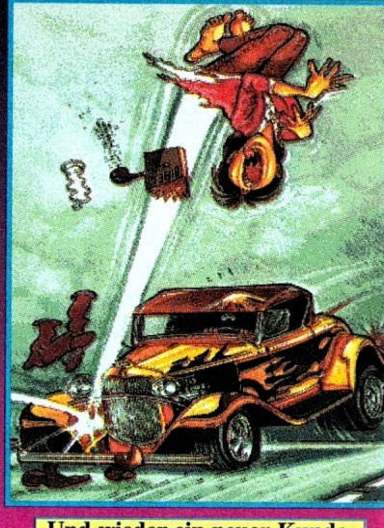
Siegfried Soft
Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR
Reichenbergerstr. 12 • 34246 Vellmar
Tel.: 0561/825847 • FAX: 0561/573179
BTX: SIEGFRIED-SOFT #

Händleranfragen erwünscht

orange promotion, kassel

BIING!

Wieviel skurrilen Humor und wieviel rezeptpflichtigen Sex verträgt eine komplexe Wirtschaftssimulation? Laßt Euch in die neue Digi-Klinik von Magic Bytes einweisen, und Ihr wißt es! Aber befragt wegen der Nebenwirkungen zuvor Euren Arzt oder diesen Test…



Und wieder ein neuer Kunde



Was fehlt uns denn?

Die Programmierer von reLINE strapazieren hier von Anfang bis Ende die Lachmuskeln des Spielers, da kennt bereits das grandiose Gag-Intro keine Gnade: Die gezeigte Invasion von Außerirdischen, das Kidnapping der lieblichen Prinzessin Rosenrot und das Ballerdemo haben mit dem Rest dieses Spiels nämlich absolut nichts zu schaffen – hier geht es um die Leitung eines Krankenhauses und damit um den erbitterten Kampf um Patienten gegen 15 rechnergesteuerte Konkurrenzhospitäler. Der Wahnsinn beginnt beim Makler, wo zunächst einige Landparzellen angemietet (zum Kauf reicht das magere Grundkapital nicht) und dann mit Gebäudeeinheiten bepflastert werden. Aufnahme, Wartezimmer, Lager und Behandlungsraum sind als Erstausstattung unentbehrlich, Neurologie, OP, Zahn- oder Intensivstation hebt man sich für später auf. Im Lauf der Zeit wird sich auch das Einrichten einer Pathologie in Verbindung mit Blut- und Organbank als gewinnbringend erweisen, kann man so doch selbst aus Kunstfehlern noch Kapital schlagen. Davor dürften aber Krankenzimmer und eine Küche fällig werden, denn stationäre Patienten lassen sich natürlich am besten schröpfen. Schlußendlich ist für besonders harte Fälle noch eine Folterkammer im Angebot, während sich das Personal auf Club- und Golfraum freuen darf.

Richtig, das Personal. Man rekrutiert seine Mitarbeiter, indem bei der Stellenausschreibung die Qualifikationen und das Gehalt festgelegt werden. Für Krankenschwestern ist da die Oberweite das „herausragende" Kriterium, während bei den Lagerarbeitern die Leberwerte den Ausschlag geben. Doch egal, ob Chirurg oder Koch, anfangs stellen sich alle gleich dämlich an und wollen jeden Handgriff vom Aufrufen der Patienten bis hin zur Wahl der Behandlungsmethode mühsam per Maus eingebleut bekommen. Praxis und diverse Lehrgänge mehren dann die Erfahrungs- bzw. Ausbildungspunkte, so daß mit der Zeit jeder seine Aufgaben selbständig erledigen kann. Und das ist auch nötig, schließlich hat sich der Chef ja noch um andere Dinge zu kümmern…

So wollen Rechnungen ausgestellt und die Räumlichkeiten möbliert werden; etwa, indem man die kahlen Wände des Wartezimmers stilvoll mit einer kaputten Kuckucksuhr oder einem Autogramm von Heino schmückt. Und damit Langeweile gar nicht erst aufkommen kann, legt der fürsorgliche Klinikleiter so interessanten Lesestoff wie das Autobahnbuch der DDR von 1962 für seine Patienten aus. Über die Verwaltung müssen zudem allerlei medizinische Gerätschaften geordert werden – die Palette reicht vom gewöhnlichen Stethoskop über den elektrischen Stuhl für Schockbehandlungen bis hin zum puren Luxus wie einem Designer-Kruzifix aus Japan (der Warenkatalog beurteilt den Nutzen hier bei Wiederbelebungsversuchen als eher gering).

Falls trotz aller Bemühungen die Patienten ausbleiben, kann Dr. Stinkmann aber auch zu härteren Bandagen greifen. Wie wäre es z.B. mit markigen Flugblättern? Nicht effizient genug? Okay, dann heuert man eben einen Schlägertrupp an, um aus kerngesunden Passan-



Genesung für Genießer (A500)

Mutti, er hat doch gebohrt!

Die Stätten der Heilung im Überblick

ten todkranke Patienten zu machen! Oder man schickt seinen Krankenwagen in Rennen, wo als Siegprämien die wundervollsten Unfallopfer warten. Bewährt hat sich hier das Modell Borsche Barberra 912 Turbo, das Radarfallen unterfliegt und schneller als der Tod ist! Nun darf man sich darunter aber keine richtige Actionsequenz vorstellen, denn während dieser Wettfahrten gegen die Konkurrenzunternehmen werden nur die Positionen, der eventuelle Rückstand auf den Führenden und die verbliebene Rundenzahl angezeigt. Wer bei der „Formel Krank" in allen Läufen genügend Punkte sammelt, kann für sein Hospital mit dem Weltmeistertitel werben.

Generell kann man seine Einzel- und Gesamterfolge im Vergleich zu den Mitbewerbern aus der Zeitung oder den unzähligen Statistiken im Biing-Desktop-Menü erfahren; sollten sie entsprechend ausfallen, darf man sich unter den 20 Besten in der Highscoreliste verewigen. Das Handling des kranken Spiels ist dank einer durchdachten Steuerung kerngesund, denn via Grundriß geht's flott in die gewünschten Locations, wo dann ein Klick auf Gegenstände oder Personen genügt, um die Menüs für die Handlungsmöglichkeiten zu öffnen. Da es davon mehr als genug gibt, herrscht gerade anfangs rege Hektik – man wird die optionale Hilfe-Funktion zum Einstieg (ein Onscreen-Tutorial, das die notwendigen Schritte anzeigt und direkt ins zuständige Menü führt) also dankbar in Anspruch nehmen. Daß neun Savestände angelegt werden können, gehört ebenfalls zum Service. Die augenfälligsten Qualitäten der ebenso komplexen wie witzigen Simulation liegen natürlich in der bombastischen Präsentation mit tollen Comic-Bildern, auf denen leichtbekleidete Schwestern, kranke Kranke und überdrehte Ärzte zu sehen sind. Umrahmt wird das Gagfeuerwerk von total abgefahrenen Sound-Samples und Musikstücken. Doch hat das anspruchsvolle Produkt seinen Preis, und der ist (auch) in Hardware zu bezahlen:

Die unglaubliche Diskettenflut (14 bzw. 19 Scheiben!) will auf Festplatte installiert sein und viel, viel RAM sehen, für den vollen Genuß der Hires-Grafiken und Digi-Bildchen sollten AGA-Rechner über einen Multisync-Monitor und Standard-Amigas über einen Flickerfixer verfügen. Zwar flimmern die mäßig animierten Doktorspiele im Zweifelsfall auch über einen Fernseher, aber dann freut sich die nächstgelegene Augenklinik...

Andererseits ist Biing! seinen Preis in jeder Hinsicht wert, denn hier wartet kein Spiel für zwischendurch, sondern harte Arbeit auf Wirtschaftssimulanten – allerdings Arbeit, die wirklich Spaß macht! (st)



Sägen bringt Segen...

Krankenblatt



Um Organspenden wird gebeten

BIING!
(MAGIC BYTES/reLINE)
SIM KLINIK

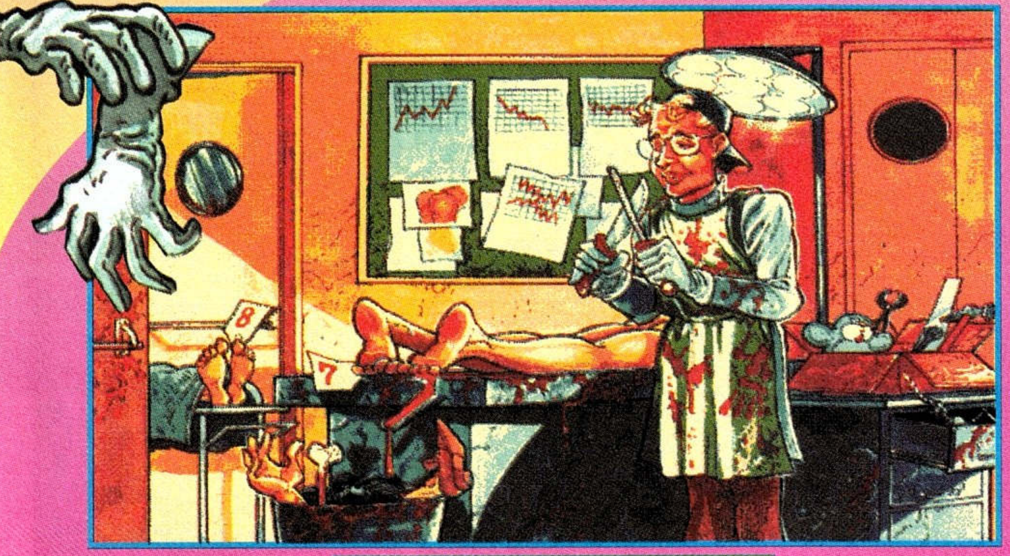
86%
„ÜPPIG"



	STANDARD / AGA
GRAFIK	83% / 87%
ANIMATION	21% / 21%
MUSIK	76% / 76%
SOUND-FX	78% / 78%
HANDHABUNG	82% / 82%
DAUERSPASS	87% / 88%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 119,–/129,–

SPEICHERBEDARF	2 MB / 3 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	14 / 19 BEI INSTALLATION
HD-INSTALLATION	ERFORDERLICH
SPEICHERBAR	9 SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

HIT



Wo gehobelt wird, fallen Späne! (A500)

Jedes Paket nur **9,90 DM**

Bunter Mix

700 Orgasmus-Stöhnen Extrahart
Lustvolles Liebesstöhnen von 4 Frauen und 2 Männern in Hi Fi-Qualität. Mit Knallhart-Schreien !!!

701 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix, Slice Tacy, TripOnDiz, Anestia, NXlcio !!!

702 Happy Hippo Songs
2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pack ca. 50-100 Bilder)


703 Weihnachten


704 Kinder


705 Illustrationen

706 Sport


707 Tiere


708 Autos

Color Clips Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme. Wahnsinns-Motive für jedermann:

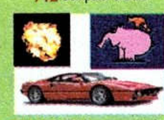

709 Erotik-Motive


710 Grusel-Bilder


711 Feste, Freiheit, Comics

712 Computer & Büro


713 Tiere & Natur


714 100 Bilder gemischt

715 Witzecke
Heiße Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungskisten, Ferienspaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

716 Jahreshoroskop 1995
Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreskomplettthoroskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1995 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

717 Die Flintstones
Das neue original "Jabba Dabba Doo"-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird wie von einer CD abgespielt.

718 Motorola Invaders
Bekämpfen Sie hunderte von Computerviren gleichzeitig. Hartes Ballerspiel mit viel Action und digitalisierter Hard-Rock-Musik-Begleitung. 2 Disks.

719 Golf spezial

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

720 Captain Bonus
Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhlen-Hindernis-Welt-Erkundung.

721 Denver Duk


Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinanderschieben. Plus ein Gratis Kartenspiel "Shoot Pontoon" als Geschenk.

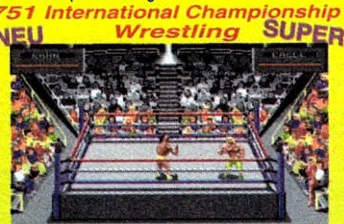
722 Smash Bang Wallop!
Rasantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaufprall, Feuerball und quietschenden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

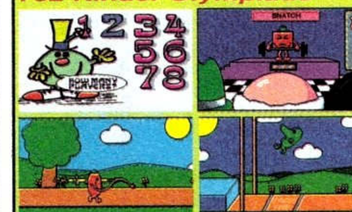
Jedes Paket nur **19,- DM**

Bunter Mix

750 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000: 3 Disketten mit einem **5 minütigen, echten Videofilm** mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem heißen Erotikfilm. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt´s noch Techno-Musik.

751 International Championship Wrestling
NEU SUPER


Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgraden und Top Grafik. 2 Disketten.

752 Kinder Olympiade


Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

753 Video Adventure - Nachbarn -


Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat 1-Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

754 C64 Super Collection
Einmalige Sammlung von weit **über 600 original C64-Songs** und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

755 Label Pack
Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip; Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

756 Druckertreiber Pack
Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für Workbench und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter....)

757 3er Superpack

Monopoly, Dojo Ninja Fighter: Ein fernöstliches Kampfsportspiel für 1-2 Spieler, Cosmic Racer: Rasanter Flug mit Raumschiff und brisanten Ausweichmanövern.

758 The Gladiators of Dagania
Grafik-Adventure: Nach vielen Jahren des Terrorismus gilt es, in einem Labyrinth die Menschen mit abenteuerlichen Mitteln zu befreien. Sehr brillante grafische Aufmachung.

759 Luftabwehr
Brisantes Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, feindliche Flugzeuge zu erledigen. Tolle Echtgrafik. Ab 18 Jahren !!!

Jedes Mega-Pack nur **39,- DM**

Bunter Mix

800 1000 Instrumente
10 prallvolle Disks mit ca. **1112 Musikinstrumenten (Sampels)**, Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

801 Musik Modul Pack
8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1994. *(Nr. 800+801 incl. Pro Tracker 3.15 !!!)*

802 Die Profi-Malbox

Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die phantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Paint zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf´s Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

803 Action/Ballerspiele

Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken

Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos abballern, Zombies abschießen oder durch Feuer fliegen.

804 Kinderspiele

Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quietsch-Geräusche.), Pinguin, Uggo (Bälle in der Luft halten), Delemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermalkasten (Kreidemalen auf Bildschirm)...usw

805 Jump´n´Run Spiele
Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxe zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib It!, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpgel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...!

806 Denk/Brett Spiele
Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Toe Popper...usw!

807 Lernpaket
Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.


Jedes Mega-Pack nur **49,- DM**

Bunter Mix

850 Erotik Knaller 1995


Eine riesen Sammlung harter Fotos in 256 Farben, also nur für AGA-Amigas A1200,A1300,A4000
Ab 18 Jahren !!!

- Hardcore-Szenen
- Männer & Lesben
- Riesenbusen
- Flotter Dreier

851 Szenen-Demo Highlights
Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brisante Neuerscheinungen von Ende ´94 bzw. Anfang ´95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschnellen Grafikanimationen selektiert.



Echtzeit-Film einer laufenden Person als Ray-Tracing-Animation

AGA-Bilder aus div. AGA-Demos

Der Inhalt des Pakets stand bei Drucklegung noch nicht genau fest, da die aktuellen Neuerscheinungen erst in das Paket mit aufgenommen werden. Das Paket wird komplett mit neuen Demos zusammengestellt am: **01.12.1994** und am **15.02.1995**, dann mit den neuen Rekord-Demos der Megapartys von Weihnachten/Silvester 1994!

852 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket
4 Programmpakete auf einen Schlag: Ein riesen Komplettpaket mit sagenhaften Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts, Bilder und Texte anzeigen, und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.



853 Büropaket komplett
Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine Textverarbeitung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressenverwaltung, ein frei maskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

854 DPaint Bilder & Fonts


Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz /weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. **Keine doppelten Bilder zwischen 703-714, 802, 851 und 854!**



DRAGONSTONE

Was gibt es auf den Konsolen nicht für tolle Actionadventures, allen voran die berühmte „Zelda"-Saga von Nintendo. So was wollte Core Design dem Amiga nun auch gönnen – doch es blieb beim guten Vorsatz.

Das actionreiche Japan-Adventure aus England stolpert bereits über die Sprachhürde, denn hierzulande kommt man nun mal nicht ohne Umlaute aus – es sei denn, man möchte mit solchen Wortmonstern wie „Glack" und „Kipfchen" konfrontiert werden. Und auch bei der Grafik war den Designern das Glück nicht hold, denn zwar darf man wahlweise mit einem männlichen oder weiblichen Helden durch umfangreiche Draufsicht-Landschaften dackeln, doch sind die Animationen durchgehend mäßig geraten – zudem ruckelt das multidirektionale Scrolling zum Steinerweichen. Konsolentypische Effekte wie wie das zugegeben tolle Zerpixeln des Screens beim Teleportieren sind da nur ein schwacher Trost…

Immerhin weiß die dramatische Titelmelodie zu gefallen, und die Sound-FX sind sogar richtig atmosphärisch. Begleitet von Vogelgezwitscher und Grillenzirpen marschiert man also durch Wälder, erforscht Höhlen oder unterhält sich am knisternden Kaminfeuer mit den (wenigen) freundlich gesonnenen Bewohnern des hiesigen Fantasy-Reichs. Dabei ist zu erfahren, daß man dazu auserkoren wurde, die Welt von üblen Barbarenhorden zu befreien und den Frieden wiederherzustellen. Kein leichtes Unterfangen, denn die anfänglich vier Leben sind gegen schier unerschöpfliche Monsterscharen zu verteidigen. Auf Stick oder Pad ist der Feuerknopf dabei normalerweise für das Schwert zuständig, doch bei längerem Gedrückthalten erscheint ein Energiebalken, der sich nach dem Loslassen in einem Blitz entlädt; zudem kann der Wirkungsgrad beider Waffen im Spielverlauf noch gesteigert werden.

Dumm nur, daß immer wieder gleich mehrere Schurken die Lebensenergie aus dem umzingelten Helden prügeln, ohne daß er auch nur mit dem Schwert ausholen kann. Bei soviel Unfairneß hilft es herzlich wenig, daß manch gefallener Feind energiespendende Nahrung oder Gold, mit dem man z.B. eines der raren Extraleben erstehen kann, hinterläßt. Sehr viel einfacher ist dagegen das Lösen der nicht allzu anspruchsvollen Rätsel oder das Erledigen kleinerer Aufträge. Aktionen wie das Untersuchen bzw. Benutzen von Gegenständen sowie Gespräche werden dabei über einen eigenen Screen durchgeführt, der sich mit der Leertaste oder einem zweiten Feuerknopf aufrufen läßt.



Der separate Interaktionsscreen

So weit, so erträglich, und selbst die fehlende HD-Unterstützung hätten wir aufgrund der kurzen Nachladezeiten noch weggesteckt. Aber daß man nicht speichern, sondern nur zu Beginn jedes Levels ein 20stelliges (!) Paßwort mühsam per Stick eingeben kann, das war uns dann doch zuviel der Japan-Anleihen. Nö, für derart frustrierendes Gameplay und ein solch schauerliches Handling braucht man nun wahrhaft nicht nach Fernost zu schweifen, so was gibt's hier schon zur Genüge! (st)

DRAGONSTONE
(CORE DESIGN)
ACTION-ADVENTURE

59%
„JAPANOPHIL"

GRAFIK	69%
ANIMATION	52%
MUSIK	67%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	60%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 89,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER	
DEUTSCH	KOMPLETT	



Jetzt spricht die Klinge!

Hier wird der Frust in Bier ertränkt…



OVERLORD

Jubiläum ohne Jubel

Ein Blick zurück im Zorn: Vor anderthalb Jahren konnte uns Rowan Software mit der Flugsimulation „Reach for the Skies“ nur ein müdes Gähnen abringen – dem Nachfolger gelingt nicht einmal das.

Feste muß man feiern, wie sie fallen, und seien es die Feierlichkeiten zum 50sten Jahrestag der Landung der Alliierten in der Normandie. Allerdings ist dieses Game am Amiga alles andere als ein Fest – dabei hat es sich doch am PC vor knapp einem halben Jahr noch ganz gut angelassen…

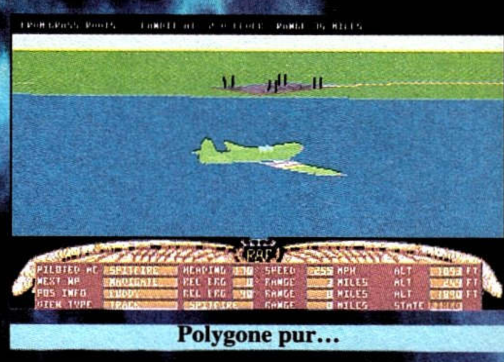
Nach wie vor wird ein forscher RAF-Pilot für den Luftwaffenstützpunkt Tangmere gesucht, um binnen fünf Monaten freie Bahn für die Alliierten zu schaffen. Damit die nachher den Zweiten Weltkrieg für sich entscheiden können, müssen (für die deutsche Gegenseite) wichtige Brücken beseitigt, Bahnstrecken ausradiert und Militärflughäfen eingeebnet werden. Drei Flieger stehen für diese Einsätze bereit, nämlich schweres Geschütz in Form einer Hurricane und eines Mitchel-Bombers sowie eine wendige und damit auf Jagdausflüge abonnierte Spitfire. Ist die Entscheidung gefallen, geht's in ein ausführliches Briefing, wo man alles Wissenswerte zu den jeweiligen Einsatzzielen und dem allgemeinen Verlauf der Kampagne erfährt. Dazu kommen immer ein paar kleine Filmchen über die zu vernichtenden Objekte, was deren spätere Identifizierung erheblich vereinfacht. Nun darf man hier zwar wahlweise auch in zahlreichen Einzelmissionen in die Luft gehen und in einem umfangreichen Menü nicht nur den Detailgrad der Grafik variieren, sondern das Flugverhalten, die Feindintelligenz und sogar die eigene (Un-) Verwundbarkeit einstellen, doch hilft das letztlich alles nicht viel: Am Himmel erweist sich Overlord als unsäglicher Langeweiler, und das quasi schon auf den ersten Blick. So hat sich die 3D-Grafik gegenüber dem Vorgänger nur unwesentlich verändert, immer noch bestimmen detailarme Grün- oder Blauflächen das Bild, nur gelegentlich wird die Tristesse von ein paar einfarbigen Polygonen unterbrochen. Dagegen wirken die netten Zwischenmenüs dann fast schon wie Meisterwerke und der 08/15-Sound wie eine Symphonie.

Schön, das Handling ist solide und unterstützt auch Analogsticks. Zugegeben, das Spieltempo ist bereits auf Standard-Amigas vertretbar und wird mit einem 1200er oder A4000/030 sogar richtig flott. Andererseits hat ein A4000/040 Startverbot; außerdem hinkt das Spiel dem technischen Standard, wie ihn z.B. „Tornado“ repräsentiert, um Jahre hinterher. Besonders schlimm ist, daß das auch für das Gameplay gilt, denn im Grunde gleicht hier eine Mission der anderen. Da verwundert es kaum noch, daß dem Spieler nur die englische Seite offensteht und sich die einzelnen Maschinen flugtechnisch ganz erstaunlich gleichen…

So, und jetzt wißt Ihr auch, warum Overlord am Amiga nicht nur die 76-Prozent-Marke der insbesondere grafisch um Klassen besseren PC-Version verfehlt, sondern sogar noch unter der ohnehin lauwarmen 60er-Wertung seines Vorfliegers bleibt. (mic)

FROM SPITFIRE BANDIT AT 12 O CLOCK RANGE 6 MILES

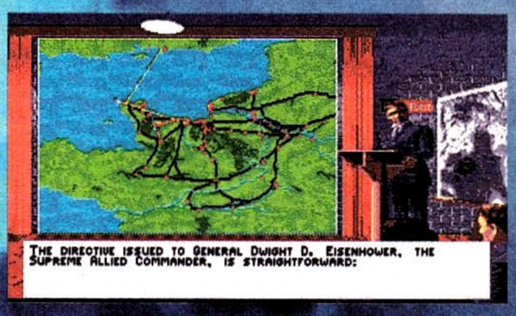
Alte Mühle, altbackenes Gameplay



Polygone pur…



Die Heimatbasis



Mit das Schönste: die Menüs

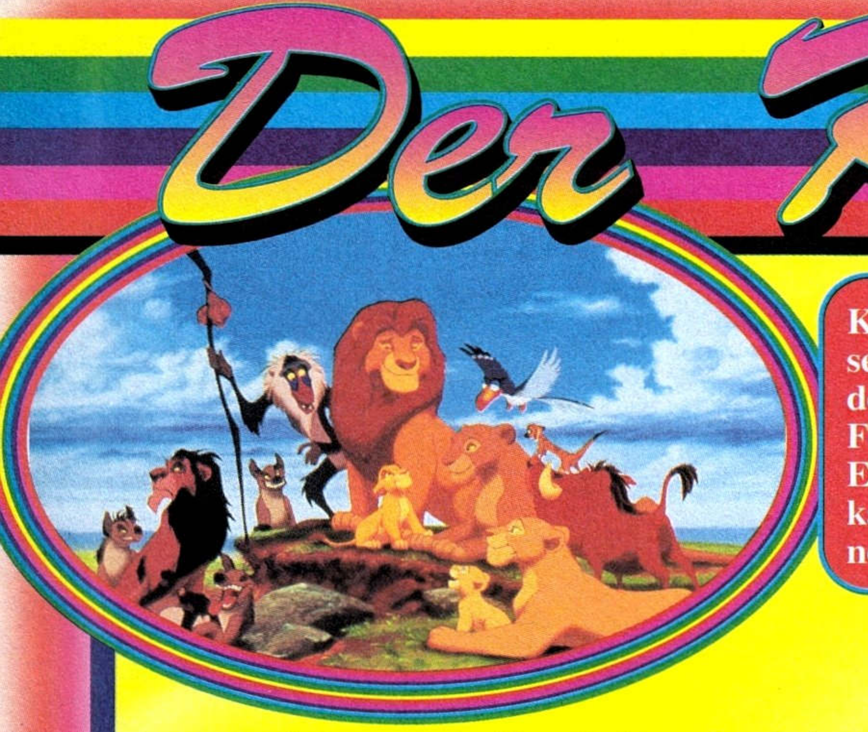
OVERLORD
(VIRGIN/ROWAN SOFTWARE)
FLUGSIMULATION

58% „FLÜGELLAHM“



GRAFIK	61%
ANIMATION	64%
MUSIK	59%
SOUND-FX	57%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	56%
VARIABEL	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

Der König



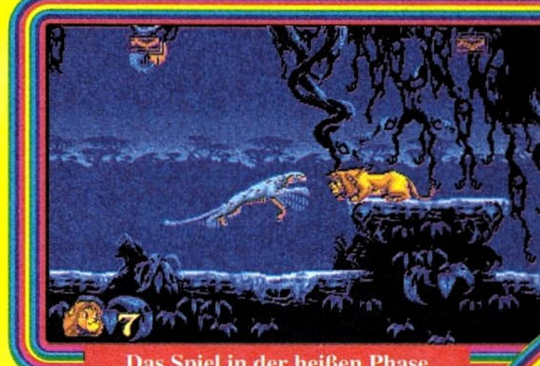
Kaum hat „Aladdin" am Amiga seine Prinzessin erobert, schon ist ihm der nächste Disney-Hüpfer auf den Fersen: Ob Virgins Plattform-Leu den Erfolg aus dem Kino hier wiederholen kann, ist allerdings trotz Mega-Grafik noch nicht ganz raus…

Was die Präsentation betrifft, steht das aktuelle Disney/Virgin-Spektakel der vorangegangenen Orient-Tour kaum nach, denn auch die Großkatze verdankt ihr schickes AGA-Fell der Mitarbeit zahlloser Zeichner aus den Disney-Studios. Unter Zuhilfenahme sündteurer Grafik-Workstations und einiger echter Löwen entstanden so Bild für Bild äußerst realistische Bewegungsabläufe, die erst zu Papier gebracht und dann zwecks Animation in Bits & Bytes umgewandelt wurden. Im Ergebnis bietet der Löwenkönig somit einen wahrhaft königlichen Anblick: Rein optisch wurde da einer der erfolgreichsten Zeichentrickfilme aller Zeiten zu einer der schönsten Movie-Konvertierungen aller Zeiten gemacht!

Ja, wenn Klein-Simba behende über die Plattformen turnt, sich ängstlich an einen Felsüberhang klammert oder während einer Spielpause belustigt einem vorbeischwebenden Schmetterling nachguckt, dann sind mimische Unterschiede zwischen der großen Kinoleinwand und dem vermeintlich kleinen Amigascreen kaum noch zu erkennen. Mit Einschränkungen gilt das auch für den sich eng an die Filmhandlung haltenden Spielverlauf. So wird der junge Löwenprinz auch hier vom intriganten Onkel Scar für den Tod seines Vaters verantwortlich gemacht und in die Savanne verbannt. Dort trifft er auf das Wildschwein Pumbaa und die Meerkatze Timon, schließt Freundschaft und kehrt nach Jahren an seinen Geburtsort zurück, um Anspruch auf den Thron des Steppenkönigs anzumelden. Doch wo sich das Happy-End auf der Leinwand nach rund 90 Minuten quasi von selbst einstellt, müssen Zocker natürlich kräftig nachhelfen…

In den sieben Levels ist der Wiedererkennungseffekt für Filmkenner also recht groß. So wurden etwa die geheimnisvollen Reliquien des Pavian-Täufers zu Rücksetzpunkten umdeklariert, und Simbas Flucht vor heranstürmenden Gnus (zu sehen in einer hübschen 3D-Sequenz) erinnert sofort an das Movie; genau wie der Ausflug der streunenden Hyänen zum Elefantenfriedhof. Animierte Zwischensequenzen schlagen dabei eine Brücke zwischen den abwechslungsreichen Aufgaben: Es gilt, vor heranrollenden Felsbrocken zu flüchten oder Nashörner als Sprungtuch zu mißbrauchen. Alles schön und gut, wenn am Amiga bloß nicht ein Großteil dessen fehlen würde, was die nahezu zeitgleich veröffentlichten Konsolen- und PC-Versionen zum Ausnahmespiel erhoben hat – doch nach Szenen wie dem Hüpfen über Giraffenköpfe, dem Speed-Abschnitt auf dem Rücken eines Vogel Strauß, der Rutschpartie über den Wasserfall der hängenden Gärten, das Höhlen-Labyrinth oder die beiden Bonuslevels wartet man vor der „Freundin" vergebens. Eine schnöde Enttäuschung also, die uns Amiganern da bereitet wird, denn mit etwas mehr Mühe seitens der Entwickler wäre doch gerade am A1200 sicher die beste aller Umsetzungen möglich gewesen!

Tja, so haben wir im direkten Vergleich halt die schwächste bekommen. Wobei das natürlich relativ zu sehen ist, denn das Vorhandene spielt sich auch hier sehr gut und braucht sich vor der Genre-Konkurrenz gewiß nicht zu verstecken. Sammelextras sind z.B. vorhanden, sie tauchen in Form verschiedenfarbiger Kä-

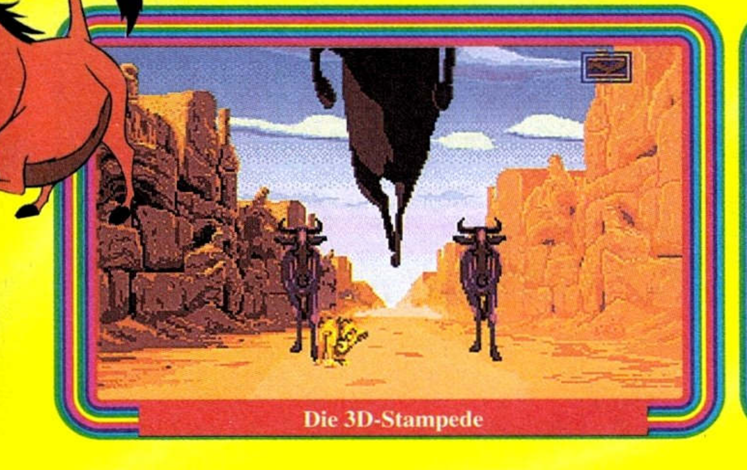


Das Spiel in der heißen Phase



Aller Anfang ist leicht!

der Löwen


Die 3D-Stampede


Das Finale naht…

fer auf und bescheren Simba frische Löwenenergie, Zusatzleben oder Continues – und damit auch dem Plattform-Novizen ein Weiterkommen. Prinzipiell steht der Held dem Ansturm feindlicher Gorillas, Chamäleons und Wüstenhunde nämlich relativ wehrlos gegenüber: Ob man Gegner kleineren Kalibers nun durch Brunftbrüller vertreibt oder größere durch einen gekonnten Sprung auf den Kopf besiegt, stets entscheiden exaktes Timing und Geschicklichkeit über Sieg oder Niederlage.

Selbst wenn aus dem kleinen Löwenkind im Spielverlauf mal ein stattlicher Leu geworden ist, der sich per Prankenhieb zur Wehr setzen kann, birgt die Wildnis doch immer noch allerlei Gefahren. Häufig wird Simba da von Felslawinen überrascht oder von wirr umherflatternden Fledermäusen attackiert; kurzum, das Gamedesign kennt durchaus ein paar kleinere Ungereimtheiten. Ecken und Kanten finden sich zudem beim Handling, denn eine Festplatte wird ebensowenig unterstützt wie Zwei-Button-Pads bzw. -Sticks. Gut, das mag der Spielbarkeit im konkreten Fall nicht allzu abträglich sein, aber von einem modernen Jump & Run kann einfach mehr Komfort erwartet werden. Und egal, ob man nun durch weite Savannen oder hübsch gezeichnete Lavahöhlen trabt, des öfteren verfällt das ansonsten supersofte Parallax-Scrolling in störendes Ruckeln.

Nun, immerhin unterscheidet die Steuerung zwischen zwei Möglichkeiten, Simba zum Hüpfen bzw. Brüllen zu überreden, und der Rest der Präsentation ist fraglos gelungen: Die originalen Musikstücke aus der Feder von Elton John und Hans Zimmer wurden prima umgesetzt und passen ebensogut in das Geschehen wie die Sound-FX; die detailreiche Grafik ist hübsch bunt, und die sagenhafte Animation von Freund und Feind ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

Trotzdem hätten wir uns von einem speziellen AGA-Game mehr erwartet als bloß eine stark gekürzte Konvertierung vom Mega Drive – und das mit Recht, wie Virgin selbst ja erst kürzlich bei „Aladdin" bewiesen hat. Leider besteht diesbezüglich auch keine Hoffnung auf Besserung am CD³², denn eine Schillerversion ist ebensowenig geplant wie die Umsetzung für Standard-Amigas. (rl)





Wer wird sich denn hängenlassen ?

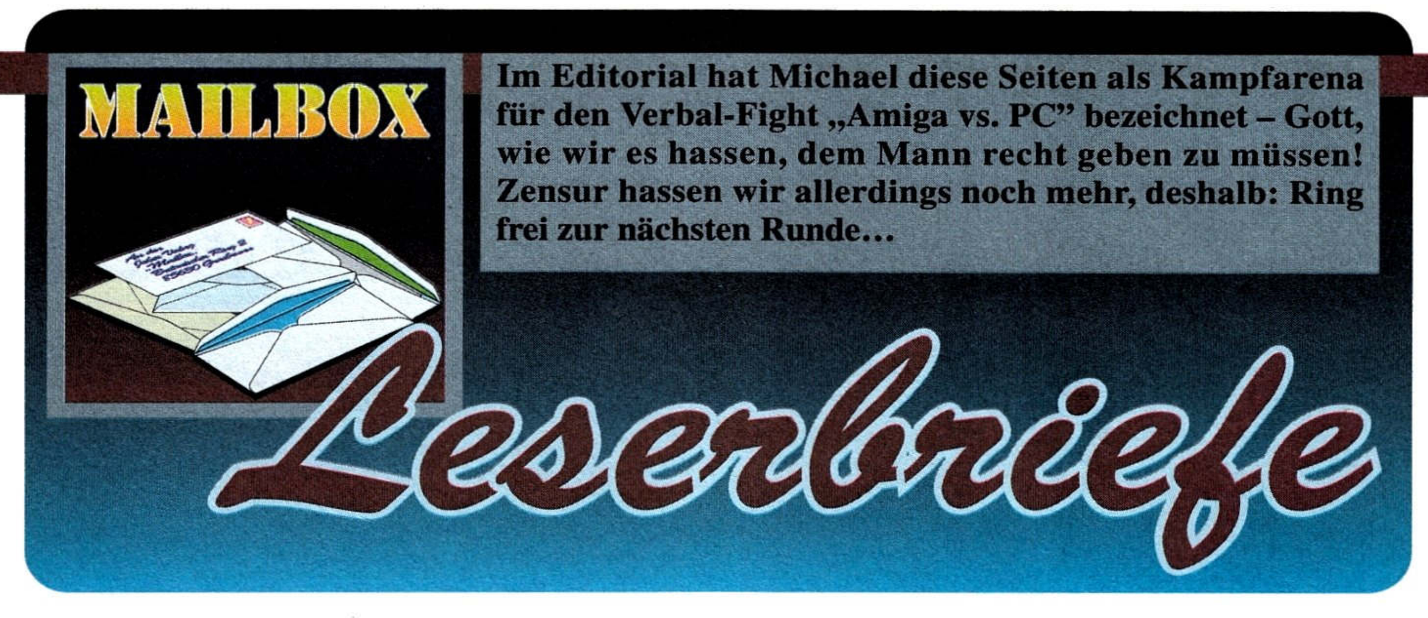
DER KÖNIG DER LÖWEN
(VIRGIN/DISNEY)
JUMP & RUN

74% „GEKÜRZT"



GRAFIK	82%
ANIMATION	85%
MUSIK	83%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	71%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	CONTINUES	
DEUTSCH	ANLEITUNG	



Im Editorial hat Michael diese Seiten als Kampfarena für den Verbal-Fight „Amiga vs. PC" bezeichnet – Gott, wie wir es hassen, dem Mann recht geben zu müssen! Zensur hassen wir allerdings noch mehr, deshalb: Ring frei zur nächsten Runde...

FEUER & EIS

Da hielt ich doch gerade nichtsahnend den Januar-Joker in der Hand und las die Mailbox – bis ich auf einen Brief mit der vielversprechenden Überschrift „Feuer-Eifer" stieß. Nach dessen Lektüre mußte ich nämlich erst mal auf die Toilette rennen, um nicht meinen schönen, neuen Joker zu beschmutzen...

Okay, natürlich läßt es sich nicht leugnen, daß Ihr kritische Bemerkungen über den Amiga gemacht habt, aber bei aller Liebe zur „Freundin" könnt Ihr ja schließlich schlecht Eure Leser belügen! Der Aussage aus dem Brief „Leidige Beleidigung", Ihr würdet Euch vor den Amiga stellen, wo Ihr nur könnt, möchte ich also voll und ganz zustimmen!

tröstet uns Alexander Grünenthal aus Neuenhagen.

Danke für den Beistand – und ein Bussi nach Neuenhagen!



EIS & FEUER

Ich schreibe Euch wegen dieses Leserbriefes aus der Januar-Nummer. Die Typen vom Amiga Computer Club Köln müssen echt total verblödet sein – ich konnte jedenfalls bisher noch nie feststellen, daß Ihr den Amiga niedermacht; da wärt Ihr ja auch schön dämlich. Wahrscheinlich hocken diese Gestalten fasziniert vor ihrem Amiga, beten zum Leuchten des Floppy-Lämpchens und verneigen sich dreimal täglich gen Frankfurt. Ich finde, Pappnasenvereine wie dieser haben in der Mailbox echt nix zu suchen. Warum habt Ihr den Mist überhaupt abgedruckt? Selbst Eure viel zu harmlose Antwort kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß der Brief schlichte Platzverschwendung ist; also ignoriert solchen Müll in Zukunft einfach. Ach ja, und falls Ihr meinen Brief nicht veröffentlichen solltet, werde ich auf der Stelle rechtliche Schritte einleiten...

feixt Jürgen Maier aus Wackernheim.

Auch Dir sei für Deine Unterstützung gedankt, auch nach Wackernheim ein wackeres Bussi. Das mit der Platzverschwendung kann allerdings nicht ganz stimmen, denn Du siehst ja, welchen Entrüstungssturm der Abdruck ausgelöst hat. Übrigens: Da wir Deinen Brief ja nun veröffentlicht haben – mußt Du jetzt linkisch auf der Stelle treten?



FEUER-EIS

Ich hätte ja nie gedacht, daß ich jemals einen Leserbrief schreiben würde, aber nach dem „Feuer-Eifer"-Brief des ACC Köln kann ich nicht mehr schweigen und möchte mich ausdrücklich von solchen Leuten distanzieren, die glauben, sich mit jedem anlegen zu müssen. Der AJ ist eine der wenigen Zeitschriften, die dem Amiga immer die Stange gehalten haben und es auch in Zukunft tun werden. Man wird doch wohl mal auf unbestreitbare Schwächen zumindest einiger Amiga-Modelle hinweisen dürfen, ohne gleich wüste Drohungen über sich ergehen lassen zu müssen! Es sind Organisationen wie der ACC Köln, die den Amiganern in den Augen anderer Leute dieses gewisse ignorante Image verpassen. Dem Amiga kann's nur schaden...

Und jetzt ein anderes unerfreuliches Thema: Auch ich laufe schon seit Monaten hinter dem MPEG-Modul fürs CD32 her, aber keiner kann liefern. Selbst in England gibt es angeblich keine mehr. Na schön, Commodore produziert nicht mehr, aber warum kommt nicht irgendein Fremdanbieter auf die Idee, solche Teile zu bauen? Beim CD 1200 lief es doch auch so!

ärgert sich Markus Steblei aus München.

Noch eine Danksagung, noch zwei Bussis (weil die Küßchen hier portofrei in die direkte Nachbarschaft gehen, hat Michael das doppelte Kontingent genehmigt). Was das vergriffene MPEG-Modul betrifft, sind wir zuversichtlich, daß sich bald ein Fremdanbieter finden wird – auch wenn uns derzeit noch keine konkreten Infos vorliegen. Inzwischen können wir auch Dir leider nur zu einer Kleinanzeige raten...

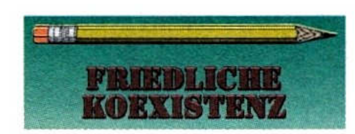


EIS-FEUER

Die meisten Leserbriefe finde ich ja recht amüsant, manchmal auch interessant, aber machen wir uns nix vor: Letzten Endes lechzt der wahre Mailbox-Fan nach skandalumwitterten Ergüssen wie etwa dem „Feuer-Eifer"-Brief vom letzten Monat! Nun also ein weiterer Kölner Karnevalsverein, denn das war schon wirklich starker Tobak. Im einzelnen möchte ich gar nicht darauf eingehen, aber wenn in den USA offenbar jeder seine DOSe aus dem Fenster geschmissen hat, um sich statt dessen einen Amiga zuzulegen, dann frage ich mich schon, warum die Ami-Abteilung von Commodore eigentlich lange vor den europäischen Töchtern Pleite gemacht hat. Besonders gespannt bin ich jedoch auf die „rechtlichen Schritte", die unsere Kölner Freunde in Zukunft unternehmen wollen. Bitte, liebe Redaktion, haltet uns bloß auf dem laufenden!

amüsiert sich Thomas Ruschen aus Krefeld prächtig.

Auch Dir gebühren Dank und Schmatzer sowie zusätzlich Anerkennung für Deine Einsichten in die menschliche Psyche: Du hast die alte Blattmacher-Weisheit, daß schlechte Nachrichten gute Nachrichten sind, begriffen (weshalb ja z.B. auch zünftige Verrisse zu miesen Games immer wieder gern gelesen werden). Bloß steht kaum zu erwarten, daß wir von den Kölner Rechtsschreitern wieder hören werden – Du kannst Dich also „entspannen".



FRIEDLICHE KOEXISTENZ

Ich besitze einen A1200 sowie einen 486er-PC und habe kein

Problem damit, daß zwei unterschiedliche Systeme friedlich nebeneinander auf meinem Schreibtisch stehen. Beide Rechner haben halt so ihre Vor- und Nachteile: Fürs Malen und Zeichnen ist der Amiga alleine schon wegen „D-Paint" unübertroffen, auch im Musikbereich ist er mit dem „ProTracker" eine feste Größe. Viele PC-Spielentwickler benutzen sogar Amiga-Soundmodule in ihren Produktionen, und eine Menge Amiga-Grafiker arbeiten heutzutage für DOSen-Programmierteams. Die Grenzen verschwimmen also zusehends, und das ist auch gut so!
Der PC andererseits bietet mir Dinge, die mein recht langsamer Amiga nicht bewältigen kann, vor allem wenn es um Bildbearbeitung mit „Photo Styler" oder um das schnelle Anzeigen und Komprimieren von JPEG-Grafiken geht. Und der Komfort vieler PC-Anwendungen fehlt mir am Amiga auch oft. So komme ich also mit beiden Systemen gut zurecht und finde es überhaupt nicht unsinnig, eine DOSe als Zweitrechner zu haben. Zudem sind auch die Preise mittlerweile sehr attraktiv – mein 1200er und der PC kosten zusammen beispielsweise weniger als ein A4000/040!
Was mich in diesem Zusammenhang jedoch hauptsächlich stört, ist die halsstarrige Einstellung mancher Joker-Leser. Ich glaube manchmal, die reinen Amiga-Fans sind nicht nur die treuesten und rührigsten, sondern leider auch die ignorantesten. Na, vielleicht wird selbst Joachim Müller (Mailbox 12/94) irgendwann merken, daß ein Pentium in der Tat etwas schneller ist als ein Zwölfhunderter...
resümiert Axel Melzener aus Solingen.

Du sprichst uns förmlich aus der Seele! Hat Mike sein Editorial etwa von Dir schreiben lassen? Wir vermuten ja schon lange, daß er einen Ghostwriter hat...

BLAUÄUGIG BEI BLUE BYTE?

Ich finde es immer sehr enttäuschend, wenn Amiga-Cracks mit Raubkopierern in einen Topf geworfen werden – passend dazu der Kommentar des nicht genannt werden wollenden Herstellers bei „Dr. Freak" im Januar („Wenn eines Tages alle CD-Formate kopiert werden sollten, sind die Commodore-User sicher mal wieder am fleißigsten!"). Vermutlich handelt es sich hier um Blue Byte, die ohnehin nur einen einzigen Hit hervorgebracht haben, nämlich „Battle Isle". „Historyline" hatte nämlich zu viele Bugs, und „Die Siedler" stellen bei wirklich großen Welten zu hohe Speicheranforderungen. Ich habe also das Gefühl, daß Ihr bei deutschen Herstellern gerne beide Augen zudrückt, insbesondere bei Blue Byte und Software 2000!
Des weiteren glaube ich, daß Blue Byte mit dem Produktionsstopp für Amiga völlig falsch liegt! Wieso produzieren denn NEO oder Team 17 für die „Freundin" (und können offenbar gute Verkaufszahlen vorweisen)? Na, weil der Markt regelrecht ausgetrocknet ist und originelle Games weggehen wie warme Semmeln! Hoffen wir also, daß 1995 das Amiga-Jahr der vielen tollen innovativen Spiele wird...
schließt The Robman aus Nörten-Hardenberg.

Was den Produktionsstopp für Amiga-Games bei Blue Byte betrifft, teilen wir Deinen Glauben – der Rest Deiner Ausführungen erscheint uns jedoch eher unglaubwürdig: Ausgerechnet der einstige Chart-Dauerbrenner „Historyline" solle kein gutes Spiel gewesen sein? Und jetzt auch noch das mit weitem Abstand zum Spiel des Jahres 1994 gewählte „Die Siedler"?! Sicher kann man bei jeder Zeitschrift im nachhinein über einzelne Testergebnisse streiten, eine Bevorzugung einzelner Hersteller müssen wir jedoch klar zurückweisen! Und wieso gehören Amiga-Cracker

eigentlich in einen anderen Topf als die übrigen Raubkopierer? Oder haben wir da etwas falsch verstanden? Na, jedenfalls hoffen wir mit Dir auf ein für Amiga-Gambler ergiebiges 1995! Sieht bisher ja gar nicht so übel aus, was?

MARKUS IM HAUS ERSPART DEN ZIMMERMANN

1) Ich habe gerade den Beitrag „Frohes Fest" aus Borgis Branchengeflüster vom Dezember gelesen. Heißt das jetzt, man wird nie wieder Software für den Amiga bekommen? Da kann ich meinen ja gleich auf den Schrott werfen!
2) Ist die neue CD von Chris Hülsbeck gut? Wie findet Brork sie?
3) Wißt Ihr schon Näheres zum neuen Amiga, der angeblich in anderthalb Jahrhunderten den Händen Commos entschlüpfen soll?
4) Es wird immer wieder von MPEG-fähigen CD-RÖMern gesülzt. Was heißt das eigentlich? Etwa **M**ittels **P**ersonen **e**ingeschobenes **G**erät?!
5) Die Hardware-Anforderungen von „Sim City 2000" sind viel zu hoch – und Ihr seid schuld!
6) Da es für den A1200 so geile Zocks auf CD-ROM gibt, ich aber nicht genügend Kröten hatte, zimmerte ich mir selbst so ein Gerät. Dazu nahm ich einen stinknormalen CD-Player, ersetzte einige Chips durch andere und den Ausgang durch eine Schnittstelle. Außerdem lötete ich mir noch eine passende Platine. Das kostete dann lumpige 419,34 und funktionierte zu meiner Überraschung nicht. Was habe ich nur falsch gemacht?
grübelt Markus Enskat aus Gelsenkirchen.

1) Nein, das heißt nur, daß Blue Byte keine Amiga-Soft mehr herstellen will. Und selbst das ist, wie so viele Aussagen von Herstellern, mit Vorsicht zu genießen.
2) Klar ist die neue Hülsbeck-Scheibe gut! Und Brork findet sie... gar nicht, weil wir sie vor ihm verstecken, damit er nicht Frisbee damit spielen kann.
3) In anderthalb Jahrhunderten unterhalten wir uns alle längst mit den Würmern – und bestimmt nicht über die schlüpfrigen Hände eines gewissen Commo!
4) Nein, und MPEG bedeutet auch nicht (wie viele meinen) „Motion Picture Experts Group", sondern „Mäuse passen ehrlich gut". Ja, das ist die neue EG-Norm für alle Computer.
5) Stimmt genau. Wir sind aber auch schuld, falls morgen der Mond vom Himmel fällt und genau Gelsenkirchen trifft – paß also lieber auf, mit wem Du Dich anlegst!
6) Vermutlich hast Du nur den Fisch vergessen! Fish'n'Chips gehören nämlich immer zusammen, da brauchst Du bloß bei Commodore England nachzufragen.



FEIND DES FORTSCHRITTS

Ich bin hinsichtlich der Zukunft des Amigas etwas beunruhigt, und zwar weniger deshalb, weil dieser Mananagement-Buyout noch immer nicht über den Tisch ist, sondern weil ja schon angekündigt wurde, daß im Frühjahr 96 ein neuer, wesentlich leistungsfähigerer Amiga zum 1200er-Preis auf den Markt kommen soll. Beginnt nun etwa auch hier dieselbe Entwicklung wie am PC-Markt? Muß man jetzt alle paar Monate aufrüsten, damit die Sachen laufen? Ganz zu schweigen vom Preisverfall! Ein Freund von mir hat sich vor 'nem halben Jahr einen 486 DX2 komplett mit allem Drum und Dran gekauft, und jetzt bekommt man die Kiste schon für 1000 (!) Mark weniger. Demnach würde der „neue" 1200er dann spätestens im Frühjahr 97 auch schon wieder zum Alteisen gehören...
fürchtet Simon Klima aus Lahnstein.

Aus eigener Erfahrung mit unserem Schwestermagazin PC Joker können wir ein bis drei Liedchen singen, die Dir in

Sachen Preisverfall und „Rüstungswahn" am DOSen-Markt recht geben. Bloß: Soll die Entwicklung deshalb stehenbleiben? Und ist es nicht gerade die ständige technische Neuerung, die den PC so populär gemacht hat? Nein, der Amiga muß schon mithalten können – oder was wäre denn die Alternative?



Ich habe einen tollen Vorschlag, der die Unterschiede zwischen den Menschen wettmacht und alle Not beendet: Gebt ab jetzt nur noch ungerade Nummern heraus! Sollte es dann wider Erwarten doch nicht sofort mit dem Weltfrieden klappen, hätte die Sache immerhin ein Gutes: Der AJ, von dem ich wegen einer Abo-Teilung bislang bloß die ungeraden Ausgaben erhalte, wäre fortan endlich gans Mainz! Ach, und drückt bitte nicht jedem Promi, den Ihr interviewt, einen AJ in die Hand und laßt ihn unter Androhung brorkialer Gewalt sagen: „Hallo, in bin Heinz Schenk, und ich lese den Amiga Joker, weil mein Äbbelwoi gerade ausgegangen ist" – das ist ja wohl höchstens das Niveau der „Frau im Eimer"! Und eine letzte Frage: Was kommt nach dem Kicker-Cup? Etwa das Top Banana-Turnier?! verabschiedet sich mit feuchten Füßen Klemens Lange aus Stralsund.

Wir haben Deinen Vorschlag an die Vereinten Nationen weitergeleitet, bis jetzt aber noch keine Antwort erhalten. Da kriegen sie die Lösung aller Probleme auf dem Silbertablett serviert, und es passiert nix – typisch! Ob es wohl daran liegt, daß Brork die Botschaft samt einem Stapel Joker-Hefte und einem Fotoapparat überbracht hat? Bis die Antwort, die Portraits und die bestellten Kommentare („Hallo, ich bin Bill Clinton und lese den Joker, weil Hillary mir nie was vom Katzenfutter abgibt") eintrudeln, bleiben wir aber beim Kicker-Cup. Sonst frißt unser Banana-Joe bloß wieder die Layouts...

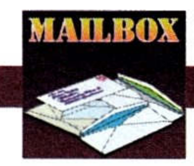


1) In Eurer Dezember-Ausgabe hat sich bei der Wahl zum Spiel des Jahres wohl ein Fehler eingeschlichen, oder wolltet Ihr etwa tatsächlich „The Ultimative Software Manager" (oh, Gott, vergib!) mit in die Wertung nehmen – ein Game, das gerade mal 17 Prozent bekommen hat? Na, ich hoffe einfach mal, Ihr meintet ungeachtet des Screenshots den „Software Manager" von Kaiko, oder?
2) Ihr solltet Euch jemanden suchen, der interessante Stories für Eure Comics schreibt. Insbesondere der Brork-Comic ist in letzter Zeit ziemlich einfallslos gewesen – kann es sein, daß er deshalb im Dezember-Joker fehlte?
3) Aber ich will Euch nicht schlechtmachen, zumal die anderen Zeitschriften überhaupt kein Vergleich zum AJ sind. Besonders die Tips im Know How stimmen bei Euch immer! kritilobt Marc Menssen aus Langenhagen.

1) Mist, da haben wir tatsächlich ein falsches Foto erwischt! Dreck, Ihr habt's auch noch gemerkt! Wir bitten um Vergebung und geloben die Bestrafung des Schuldigen. Sind drei Tage Dauerzocken mit dem ultimativ schlechten Klon hart genug?
2) Im Dezember war Brork auf Weihnachtsurlaub, Michael hat ihm ein paar Tage Krötenklatschen am heimatlichen Tümpel spendiert – quasi als Training für den Januar-Strip. Und der war doch interessant, oder?
3) Puh, noch mal Glück gehabt! Wir haben ja immer gewußt, daß die Tips im Know How oft die letzte Rettung sind...



Ich besitze einen A500 sowie seit einigen Tagen Kick 2.05 samt Workbench und Umschaltung. Unter Kick 2.05 bringen



nun aber einige Programme die Meldungen „Disk has a checksum error on disk block…" und „Not a DOS disk…"! Erstaunlicherweise läuft die gleiche Soft jedoch einwandfrei auf Kick 1.3, was ist da los?
staunt Robby Nowak aus Riesa.

Da muß selbst ein versierter Ferndiagnostiker wie unser Richy passen. Bleibt Dir wohl nur der Trost, jederzeit auf Kick 1.3 umschalten und die Teile damit zum Laufen bringen zu können. Oder weiß vielleicht ein Leser Näheres?

AM RIFF ZERSCHALLT

Im Amiga Joker 12/94 war beim Test zu „Rise of the Robots" von „irren Soundkulissen aus harten Gitarrenriffs und knalligen FX" die Rede. Das regte mich dazu an, die CD-Version zu erwerben, doch bekam ich dort keinerlei „irre Soundkulisse" zu hören, sondern bloß eine Art Dieselmotor-Geräusch. Nach Befragen des Händlers, der die „Richtigkeit" dieses Lärms bestätigte, frage ich mich nun, ob Eure Testberichte eine Irreführung des Kunden darstellen!
grummelt Jan Koopmann aus Nordenham.

Irreführung des Kunden? Aber ganz im Gegentum: Im aktuellen Amiga CD-Joker wird beim Test der kämpfenden Schiller-Robbis just dasselbe bemängelt. Du siehst also, daß wir nicht ganz umsonst die Disk- und CD-Varianten getrennt vorstellen…



OVERDRIVE AUF DER STANDSPUR

Meine Freunde und ich haben uns auf allgemeines Anraten hin während der Kölner Messe insgesamt drei Overdrive CD-Laufwerke gekauft. Diese Entscheidung sahen wir durch den diesbezüglichen Joker-Artikel im Dezember-Heft bestätigt, doch die Praxis sieht leider anders aus: Außer „Microcosm" und „Pinball Fantasies" wollte kein Game wie angepriesen laufen, selbst die bei Euch genannten Titel „Pirates! Gold" bzw. „Simon the Sorcerer" stürzten konsequent ab. Auch ein entsprechender Test beim Fachhändler verlief negativ, an Speicher oder Geschwindigkeit kann es wohl ebenfalls nicht liegen, da wir es später nochmals erfolglos mit einer Blizzard-Karte sowie 4 MB RAM probierten. Wie war also Eure genaue Testkonfiguration (speichermäßig oder vielleicht besonderes Setup)? Habt Ihr schon Erfahrungen von anderen Usern? Könntet Ihr vielleicht den Hersteller (Archos) um ein Statement bemühen?
hofft Philip Moston aus Fröndenberg.

Nun, bei uns sind die Games definitiv gelaufen, und wir wissen auch aus Hotline-Anrufen, daß z.B. „Pirates! Gold" anderweitig ebenfalls ohne Probleme mit dem Overdrive zusammenarbeitet. Wir haben einen 1200er mit 4 MB Fast-RAM verwendet, allerdings hatten wir seinerzeit zwei Geräte: eins vorab und noch ein weiteres mit verbesserter Treibersoft, das in der Tat auch bessere Ergebnisse brachte. Eventuell liegt da der Hund begraben? Archos bietet aber zum Glück einen diesbezüglichen Update-Service an, wende Dich also einfach mal vertrauensvoll an den deutschen Vertrieb: Telmex, Tel.:08024/87 30.

ES IST NIE ZU SPÄT…

Hiermit gratuliere ich Euch allerherzlichst zum fünften Geburtstag! Entschuldigt bitte, wenn das etwas verspätet geschieht, aber ich hatte einfach null Time. Trotzdem freue ich mich, Euch exklusiv (auch im Namen meines Freundes Roger) eine extra für Euch programmierte Diskette als Präsent zu überreichen, die Euch sicherlich etwas aufheitert und eine schöne Abwechslung in Euren tristen Arbeitsalltag bringt.
vermutet WAD aus Marburg.

Erst mal heißen Dank, auch an Roger. Dann hätten wir ja gerne ein Bildchen aus dem Inhalt mit abgedruckt, doch schien uns das pikante Material nun wahrlich nicht jugendfrei zu sein; daher „nur" ein Foto des Disketten-Covers. Man will die



Geduld der BPS schließlich nicht über Gebühr strapazieren, stimmt's?

WO BLEIBT DER A500?

Im Januar-Joker habt Ihr erwähnt, daß der Amiga 500 nicht mehr gebaut wird – heißt das etwa, daß es keine neuen Spiele mehr für den 500er geben wird? Schade finde ich, daß Ihr bei den Tests nicht erwähnt, ob das Spiel für den A500 geeignet ist und wo man es kaufen kann.
klagt Robert Henning aus Sachsenheim.

Anders herum wird ein Schuh daraus: Soweit im Test nicht anders bezeichnet (z.B. durch den Stempel „AGA Version") läuft JEDES im Heft vorgestellte Spiel am 500er! Und Bezugsquellen findest Du auf der letzten Seite.

CD-WEHWEH

1) Im letzten Spätsommer hattet Ihr einen Brief in der Mailbox, bei dem es darum ging, daß manche CD-Konvertierungen durchaus auch auf dem CDTV bzw. dem A570 laufen. Ihr meintet damals, gelegentlich mal ein Special dazu machen zu wollen. Also, wo bleibt es, das Special?

2) Mit meinem A570 kann ich nicht gleichzeitig spielen und Musik hören, habe aber gehört, daß es ein Programm namens „CDTV Player" auf einer Diskette namens „Fish 966" geben soll, mit dem das möglich wird. Wo gibt es das Teil, und wie teuer ist es?

3) Ich bin ein großer Musikfan und programmiere auch Songs. Allerdings sind mir vier Kanäle zuwenig – gibt es ein Programm mit acht Kanälen oder mehr?
wünscht sich Ringo Quartier aus Blankenburg.

1) Tatsächlich würde das gewünschte Special sehr kurz ausfallen, da mittlerweile nahezu alle CD-Games die AGA-Power nutzen und somit ihrerseits weder am CDTV noch am A570 genutzt werden können. Als kleinen Trost empfehlen wir Dir einen Blick in die aktuelle Marktübersicht zu PD-Compilations auf CD, denn dort wirst auch Du fündig.
2) Die „Fish"-Serie wird von so ziemlich jedem PD-Händler angeboten – dort bekommst Du Dein Wunsch-Progi für ein paar Mark fuffzig.
3) Programme mit acht Kanälen (wie z.B. „OctaMED") dürften nicht Dein Problem sein – sondern daß man dafür zumindest einen 1200er benötigt, den Du, nach den übrigen Fragen zu schließen, ja nicht hast.

DIE FLIMMERSTADT

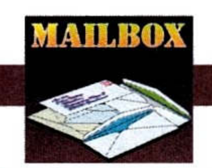
Ich bin stolzer Besitzer eines 1200ers mit Festplatte und 4 MB Fast-RAM. Nach Eurem äußerst positiven Test habe ich mir „Sim City 2000" gekauft, das allerdings einen kleinen Schönheitsfehler hat: Es flimmert ganz gewaltig. Liegt das nun etwa an meiner Hardware oder am Programm? Gibt es eine Möglichkeit, das Game mit einer gröberen Auflösung zu spielen?
hofft Karsten Bödhling aus Wolfsburg.

Dein Problem dürfte Dein Monitor sein: Da die Standard-Guckkästen am Amiga bei höheren Auflösungen bekanntlich im





	AM	AM12	CD32
Banshee	.	46,17	52,77
Biing	79,12	92,37	.
Bloodnet	59,37	65,97	.
Bubble & Squeak	.	52,77	52,77
Bump 'n' Burn	59,37	.	65,97
Cannon Fodder 2	59,37	.	.
Classic Collection	46,17	.	.
(Flashback, Another World, Cruise for a Corpse, Furure Wars, Operation Stealth)			
Der Clou	65,97	65,97	65,97
Die Box	46,17	.	.
(Burntime, Dynatech, Whale's Voyage)			
Die Siedler	46,17	.	.
Disposable Hero	46,17	.	52,77
Dragon Stone	59,37	.	.
Dream Web	65,97	65,97	65,97
Elite II	59,37	.	59,37
Emerald Mine 1-3	.	.	26,37
Fields of Glory	65,97	65,97	59,37
Fifa Soccer	52,77	65,97	65,97
Guardian	.	.	52,77
Gunship 2000	32,97	65,97	59,37
Ishar 3	59,37	59,37	.
Jungle Strike	52,77	59,37	59,37
Kid Chaos	.	.	52,77
Lion King	65,97	65,97	.
Litil Divil	.	.	52,77
Mega Race	.	.	79,17
Mighty Max	.	59,37	.
Mortal Kombat 2	59,37	.	.
Oldtimer	65,97	65,97	65,97
PGA Tour Golf	.	.	59,37
Pinball Fantasies	.	.	59,37
Pinball Illusions		59,37	65,97
Pirates Gold	.	.	59,37
Power House	59,37	59,37	.
Rise of the Robots (1MB Chip-Memory)	65,97	65,97	65,97
Ruff 'n' Tumble	52,77	.	65,97
Rüsselsheim	59,37	59,37	.
Shaq Fu	52,77	.	.
Sim City 2000 (4 MB, Festplatte)	.	65,97	.
Subwar 2050	.	65,97	59,37
Super Stardust	.	52,77	52,77
Theme Park	59,37	62,67	.
Tower Assault	.	52,77	52,77
Ufo	65,97	65,97	59,37
Wing Commander	32,97	.	.
Zeewolf	65,97	.	.
Hardware			
Communicator	.	.	169,-
Communicator Lite	.	.	119,-
Honey Bee Joypad	59,-	59,-	59,-
Optische Maus	79,-	79,-	79,-
SX-1 Paravision	.	.	485,-



flackernden Interlace-Modus arbeiten, kann hier nur die Anschaffung eines Multiscan- bzw. Multisync-Monitors Abhilfe schaffen



INTEL ODER OUTTEL?

Ihr dort in der Redaktion, wißt Ihr zufällig, wann die Amigaproduktion in Deutschland wieder startet? Und was glaubt Ihr – geht Intel am Pentium-Fehler zugrunde?
hofft Thomas Kluck aus Gressenich.

Wir sind schon froh, wenn überhaupt wieder Amigas produziert werden – was direkt in Deutschland wohl so oder so nicht mehr der Fall sein dürfte. Und mit dem Untergang des Intel-Konzerns wegen eines offensichtlich von der Konkurrenz hochgespielten Mini-Fehlers beim Pentium-Chip würden wir lieber nicht rechnen.



XY-COPY UNGELÖST

Ich habe mit großem Interesse Euren Test zu „X-Copy" im Januarheft gelesen. Als registrierter Anwender von „X-Copy" habe ich selbst erst Ende letzten Jahres durch ein überraschendes Rundschreiben erfahren, daß der Hersteller Cachet nunmehr an die Bletchley Group verkauft wurde. Dieser Schrieb begann mit der Zeile: „Da in nächster Zeit sowieso alle Amiga-User einen PC besitzen werden..." und endete mit der Bemerkung, daß die neueste Amiga-Version von „X-Copy" nur noch für registrierte Benutzer zum Verkauf steht und daß ab Anfang 95 sogar ausschließlich PC-Software verkauft wird. Also haben die Bletchleys entweder mich verkackeiert, um mir unter Druck (letzte Gelegenheit, usw.) noch ein Exemplar aufzuschwatzen, oder eben Euch...
schimpft Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Die Kackeier lassen wir mal bis Ostern stecken, denn auch wenn die Formulierungen des Bletchley-Schriebs unglücklich gewählt waren, kann doch von „unter Druck setzen" kaum die Rede sein – soweit wir uns erinnern, war vielmehr davon die Rede, daß man die Amiga-Schiene nur dann fortführen wolle, wenn das neue „X-Copy" auf ausreichendes Kaufinteresse stößt. Was ja sicher eine vernünftige und legitime Vorgehensweise ist. Im übrigen war im Test doch eine höchst offizielle Bezugsquelle angegeben.



KARTEN-MAGIE

Ich bin ja eigentlich ein großer Joker-Fan, aber der Test zu „Dark Furz" im letzten Stromausfall war das Allerletzte! „Dark Force" ist doch wohl nur ein schlechtes Plagiat – kennt denn bei Euch keiner Richard Garfields „Magic – The Gathering" plus Erweiterungen? Dieses „ganz besondere Prinzip" geht nämlich auf das Konto dieses Autors! Okay, das Spiel ist zwar englisch, aber wesentlich besser: „Dark Force" hat bei uns in Rollen- und Strategiespielerkreisen nur Lachkrämpfe und Wutanfälle ausgelöst. So ist das Kartenformat wohl für Kinderpatschhändchen gedacht, und die Bilder darauf sind was für Achtjährige. Wer sich einmal die Magic-Karten angesehen hat, wird mir recht geben, weshalb ich Euch hier einige mitschicke. Ansonsten ist der Joker dafür so ziemlich perfekt. Ach ja: Habt Ihr eigentlich „Paranoia" schon einmal im Stromausfall vorgestellt?
verabschiedet sich versöhnlich Martin Schlick aus Ruhpolding.



Ehrlich gesagt können wir keinen großen Unterschied feststellen: Hier wie dort gibt's Trading-Cards mit leidlich geglückten Fantasy-Motiven. Dennoch drucken wir gerne ein Beispiel aus Deiner milden Gabe ab, möglicherweise sind andere Leute ja tatsächlich anderer Meinung. Doch sollten wir den Streit bis zur kommenden Ausgabe vertagen, dann wird im Stromausfall mit „Doomtrooper" nämlich ein weiteres Game dieses Genres vorgestellt – und vielleicht können wir uns ja auf das einigen? Last but not least hatte das Rolli-System „Paranoia" bereits vor exakt fünf Jahren (!) seinen Auftritt im Amiga Joker. Falls Du Dich näher dafür interessierst, hier noch ein kleiner Tip: Im PC Joker 10/94 ist ebenfalls davon zu lesen, und zwar samt allen neuen Regel-Erweiterungen und Abenteuermodulen!



SCHREIB MAL WIEDER!

Wollt Ihr uns loben oder kritisieren? Habt Ihr Fragen, ein Anliegen oder der Welt eine Mitteilung zu machen? Dann immer her damit, denn Zuschriften von öffentlichem Interesse füllen auch nächsten Monat wieder die Mailbox, während eher private Briefe von uns auch ganz privat und persönlich beantwortet werden – falls RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, wir den Absender entziffern können und dem Postboten das mit unserer Anschrift gelingt. Trotz Feuer, Eis und Schnee lautet sie immer noch:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Krieger









DIE ABO-ILLUSION



Laßt Euch nicht täuschen, denn auch wenn ein Abo erst mal teuer erscheint, kommt Ihr damit doch viel billiger weg. Zudem kommen die Hefte dann schneller, als das menschliche Auge folgen kann – samt einem voll spielbaren Flipper aus 21st Centurys aktuellem Hit „PINBALL ILLUSIONS"!

Im Abo bekommt man nämlich alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für unglaubliche 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Zudem zaubern wir die Hefte schon eine Woche vor dem offiziellen Kiosk-Termin aus dem Hut, hexen sie in eine wetterfeste, umweltschonende Klarsichttüte und sorgen für die Post-Magie. Damit nicht genug, denn Neuabonnenten finden noch ein Überraschungsei im Briefkasten:

Es wartet ein uneingeschränkt spielbarer Tisch aus „PINBALL ILLUSIONS" samt Mega-Grafik, Top-Sound und Multiball-Option, wo Ihr für jeweils fünf Minuten die Silberkugel mit allen Schikanen flitzen lassen dürft! Und weil der Hit-Flipper nur in einer AGA-Version existiert, haben wir für ältere „Freundinnen" noch einige Exemplare der Ein-Level-Version von „TOWER ASSAULT", dem neuen Action-Hammer der Alienbrüter von Team 17, reserviert – eine kurze Notiz zur Abo-Bestellung genügt!

Allerdings ist Flipper nur im Februar Euer bester Freund, also ran an den Coupon! Schon weil bei jeder Abo-Verlängerung dann eine weitere Spitzenprämie wartet…

KEINE ILLUSION: NEUABONNENTEN ERHALTEN GRATIS WAHLWEISE EINEN KOMPLETT SPIELBAREN TISCH VON „PINBALL ILLUSIONS" ODER EINEN KOMPLETTEN LEVEL AUS „TOWER ASSAULT"!!!

Name & Vorname ______________________

Straße / Hausnummer ______________________

PLZ / Wohnort ______________________

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten) ______________________

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift ______________________

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ______________________

KONTO – NUMMER: ______________________

GELDINSTITUT: ______________________

BANKLEITZAHL: ______________________

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

ALL NEW WORLD OF Lemmings

Neue Wühler, neue Welten

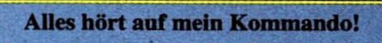
Die neue Welt in ihrer ganzen Pracht

Mit den ersten Plattform-Selbstmördern trat Psygnosis anno 1991 eine Lawine los, die Stratego-Aktionisten bereits mit diversen Zusatzdisks und einem vollwertigen Nachfolger überschüttete – und jetzt im überarbeiteten Teil drei der Saga gipfelt!

Von den zwölf Sippen des direkten Vorgängers „The Tribes" haben drei Stämme inzwischen ein ganz neues Reich entdeckt; es besteht aus jeweils 30 Levels für die klassischen Lemminge, die Schattenagenten und die alten Ägypter. Am PC war die Ankunft der kleinen Suizidkandidaten in einem tollen Intro zu bestaunen, das für den Amiga stark abgespeckt wurde – macht aber nur die Hälfte, denn im übrigen sind keine Unterschiede zu finden:
Auch hier darf man in einem Hauptmenü speichern, laden, am Sound (Musik und FX sind getrennt an- bzw. abstellbar) schrauben, einen Trainings-Abschnitt besuchen und eine Karte des neuen Siedlungsgebiets begutachten, ehe man sich in eines der drei unterschiedlichen Landschaftsdesigns beamt. Wie gewohnt können die einzelnen Levels supersoft über mehrere Bildschirme gescrollt werden, doch schon bald stechen die ersten Neuerungen ins Auge. So startet man seine Exkursionen nun mit einem Fundus aus 20 deutlich vergrößerten Lemmingen, von denen hier jedoch nie mehr als zehn gleichzeitig über den Screen turnen – der Rest bildet die (durch Rettung der in manchen Bildern gefangenen Kollegen erweiterbare) Reserve, von der für jeden gefallenen Kameraden umgehend ein Ersatzmann ins Feld geschickt wird. Man sollte also auch die Nachhut stets im Auge behalten…
Das fällt nun aber deutlich leichter als beim Vorgänger, weil die dort doch recht verwirrende Icon-Vielfalt auf fünf große Aktionsbuttons reduziert wurde. Daraus ergeben sich auch ganz neue Problemstellungen, denn diesmal kann jeder Lemming jederzeit vom Läufer zum Stopper und wieder zurück mutiert werden, zudem können sie alle hüpfen – im Gegenzug wurden die Spezialfähigkeiten wie z.B. Fallschirmspringen, Schwimmen oder Graben auf den Knaben beschränkt, der das entsprechende Tool dafür in Händen hält. Er darf zwecks besserer Übersicht farblich hervorgehoben werden und kann sein Gerät auch wieder ablegen, damit es etwa ein Kollege später aufnimmt. Durch diese Änderungen hat man nicht nur den Umgang mit der indirekten Steuerung vereinfacht, sondern dem betagten Spielkonzept auch ganz neue Impulse eingehaucht! Grundsätzlich geht es natürlich immer

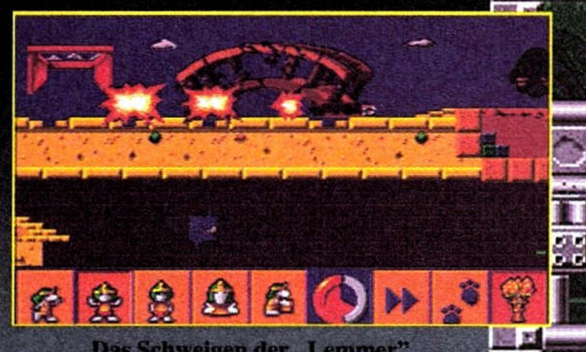


O Ramses, hilf…



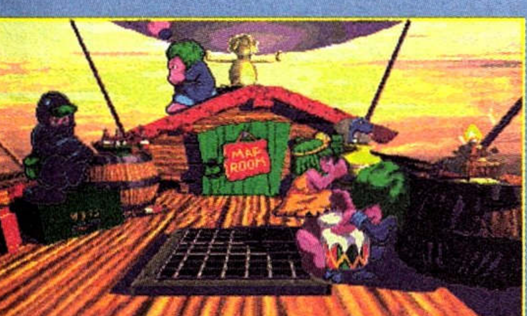
Alles hört auf mein Kommando!





Das Schweigen der „Lemmer“

noch darum, die Rasselbande möglichst vollzählig an mannigfaltigen Gefahren vorbei und zum jeweiligen Levelausgang zu lotsen. Das war und ist deshalb problematisch, weil die Biester zunächst aus einer Falltür am Bildschirmhimmel purzeln und dann stur geradeaus tapsen, ungeachtet dessen, ob tödliche Fallen, Abgründe, Seen oder neuerdings sogar Monster im Weg stehen. Um sie zu dirigieren, werden den einzelnen Lemmingen nun per Icon-Klick Fähigkeiten zugeordnet, wobei die zehn aktuellen Sonder- bzw. Sammelcharakteristika (darunter Waffen zum Kampf gegen die Monster und eine Uhr für ein wenig Extrazeit) eben nur begrenzt vorrätig sind – man muß also genau nachrechnen, wie viele Schaufeln ein Gräber oder wie viele Steine ein Baumeister für seine Brücke zur Verfügung hat. Die letztgenannten Werkzeuge können übrigens





Welchen Stamm retten wir heute?

per Pfeil sehr bequem in allen Richtungen angewandt werden.

Ansonsten ist vieles wie gehabt: Es darf jederzeit pausiert oder ein Zeitraffer aktiviert werden, und wer meint, einen Level nicht innerhalb des (als rotes Rundinstrument am Screen eingeblendeten) Zeitlimits bzw. beim Stand der Dinge überhaupt nicht mehr zu schaffen, sprengt die Jungs einfach kollektiv in die Luft und versucht es noch mal. Ganz neu hingegen sind der zweite Schwierigkeitsgrad für Einsteiger und das integrierte Auto-Replay, bei dem man nach Gusto wieder ins Geschehen einsteigen kann. Bei umfangreichen Levels ist das natürlich besonders praktisch, allerdings ist der Vorzug, nicht immer wieder bei Adam und Eva anfangen zu müssen, mit Abzügen in der programminternen Wertung zu bezahlen.

Grafisch sind die Landschaften noch einen Tick detailreicher und die Animationen noch einen Schuß knuddeliger geworden, was insbesondere für die vier neu hinzugekommenen Widersacher gilt. Da hätten wir nämlich nicht nur einen hungrigen Bussard und bösartige Kartoffelmonster, sondern auch eine „Lemme Fatale“, die unsere Schützlinge so lange magnetisch anzieht, bis die liebeskranken Tölpel einem Herzinfarkt erliegen. Last not least treibt ein Maulwurf sein Unwesen, der für die eigenen Zwecke eingespannt werden muß, indem man ihm Hindernisse in den Weg baut, auf daß er brauchbare Löcher gräbt. Er und die vielen anderen Ideen im brillant ausgetüftelten Leveldesign sind es denn auch, die ein eigentlich bereits weitgehend ausgelutschtes Konzept erneut zum Süchtigmacher erheben – die vorzügliche Soundkulisse und die genial gelöste Steuerung allein hätten das wohl nicht mehr geschafft.

Der langen Rede kurzer Sinn: Dank viel Feinarbeit seitens der Programmierer und eines sehr schön ansteigenden Schwierigkeitsgrades sind die 90 neuen Knobelwelten ein Hochgenuß für alte Lemminge und junge Einsteiger gleichermaßen. Auf die bereits angekündigten Datadisks mit den hier nicht verbratenen Stämmen darf man sich daher ebenso freuen wie auf die kurz vor der Vollendung stehende Version für Standard-Amigos – schließlich sollte von diesem Spiel wirklich jeder etwas haben! (md/ml)

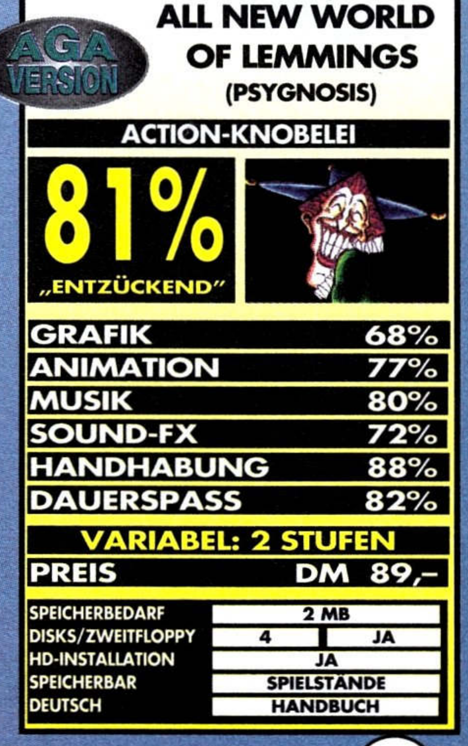


Kuck mal, wer da kriecht



Wenige, aber große Icons machen das Spiel übersichtlicher





AGA VERSION

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS
(PSYGNOSIS)

ACTION-KNOBELEI

81%
„ENTZÜCKEND“

GRAFIK	68%
ANIMATION	77%
MUSIK	80%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	82%

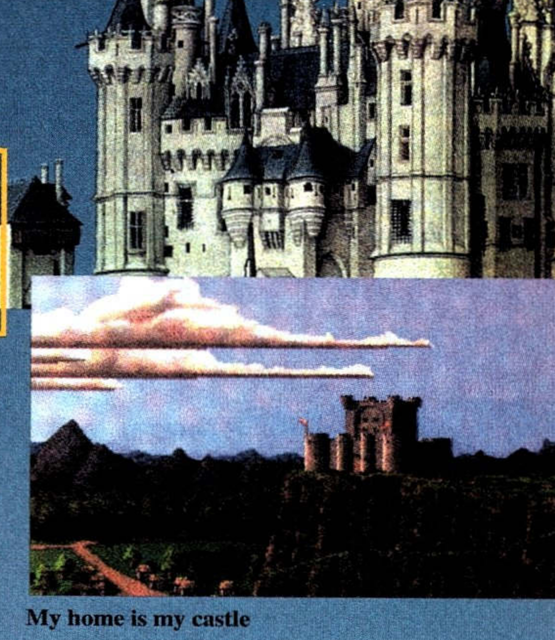
VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS DM 89,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	4	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	HANDBUCH	

Kingdoms of Germany

Britannien wurde am Monitor schon x-mal erobert, derzeit ist das alte Teutonia in Mode: Im letzten Heft schlug SSI mit „Lords of the Realm" zu, diesmal greift Realism Entertainment nach der deutschen Strategen-Krone.


My home is my castle

Bei diesem Hersteller dürfte es niemanden überraschen, daß die deutschen Königreiche dem Spiel „Vikings" aus demselben Hause wie aus dem Gesicht geschnitten sind – Starbyte besorgte lediglich die Übersetzung und kümmert sich um die Vermarktung. Bis zu sechs Möchtegern-Kaiser (in beliebiger Mensch/Maschine-Kombination) können sich hier in das 11. Jahrhundert zurückbeamen, um rund 200 Kleinstaaten unter ihrer Fuchtel zu vereinen.

Wer die rundenweise ausgetragene Völkerschlacht für sich entscheiden will, braucht taktisches Geschick und wirtschaftspolitisches Talent, doch bei fünf Schwierigkeitsgraden sollte da selbst der glücklose Möllemann den richtigen Einstieg finden, wenn es darum geht, Armeen

Deutschland in der Übersicht

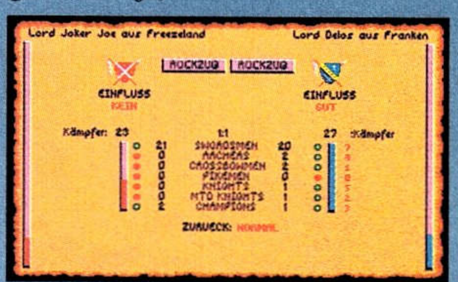
Alles im Lot?

von einem Territorium ins nächste zu dirigieren, nach Erzen zu buddeln, auf ausreichende Ernteergebnisse zu achten und natürlich den jeweiligen Feinden eins überzubraten.

Dabei sind langfristige und komplexere Planungen erste Regentenpflicht, denn mit den passenden Vorräten an Stein, Holz oder Blei lassen sich etwa Burgen bauen oder Seehäfen anlegen – erstere dienen der Landesverteidigung, letztere der Stationierung einer Flotte, um dem Gegner in den Rücken fallen zu können. Dazu kommt natürlich die Konstruktion von Belagerungsmaschinerie, um feindliche Festungen schleifen zu können.

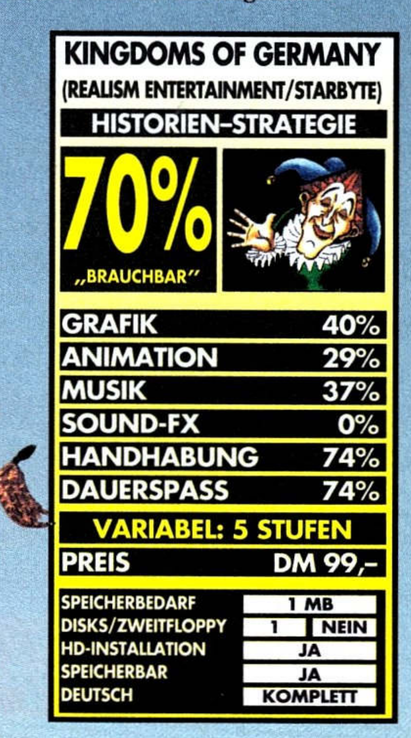
Letzten Endes ist hier also doch das Militär das Maß aller Dinge, und so sollte den aus verschiedenen Truppengattungen (Fußvolk, Bogenschützen, Ritter usw.) zusammengesetzten Armeen ein gerüttelt Maß an Aufmerksamkeit gelten. Insbesondere die auf einem Spezialscreen stattfindenden Kämpfe, bei denen beide Regimenter automatisch gegeneinander aufgerechnet werden, wollen genau beobachtet sein, damit man den Rückzug antreten kann, sobald die eigenen Kämpen ins Hintertreffen geraten. So wenig originell das alles sein mag, so motivierend wirkt sich die Verlegung des Schauplatzes in heimische Gefilde aus, da man als Lokalpatriot zudem seinen eigentlich zufälligen Startpunkt auf Wunsch auch aussuchen kann. Und im Gegensatz zur PC-Variante brauchen sich Amiga-Strategen auch nicht mit einer unsäglichen Codeabfrage rumzuärgern.

Die Grafik ist freilich auch hier eine karge Angelegenheit, und abgesehen von der Bänkelmusik im Titelscreen herrscht das Schweigen im deutschen Eichenwalde. Die Maus bewegt sich last not least im Default-Modus etwas träge, man kann ihr aber über die F-Tasten in den Hintern treten – und so gibt es eigentlich keinen Grund, warum der Genre-Freund hier nicht zuschlagen sollte. (jn)



Und wieder 'ne Provinz eingesackt?

Im Wald und auf der Heide...



KINGDOMS OF GERMANY
(REALISM ENTERTAINMENT/STARBYTE)
HISTORIEN-STRATEGIE
70% „BRAUCHBAR"

GRAFIK	40%
ANIMATION	29%
MUSIK	37%
SOUND-FX	0%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 99,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	KOMPLETT



Erotik Dreams

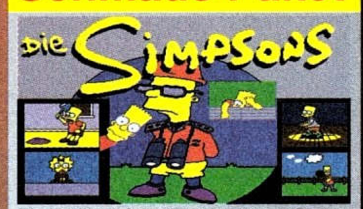


Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret** in **neutraler Verpackung!**

P005	**Erotik Dreams**	10 Disks Für alle Amigas	49,- DM
P006	**Erotik Dreams plus**	15 Disks Für alle Amigas	69,- DM
P004	**Erotik Dreams AGA**	Nur A1200, A4000	39,- DM

(P004 hat neue Exklusivmotive mit mit bis zu 16 Mio. Farben und zusätzlich die Body Show mit Bademoden ´95 !!!)

Schmaus Paket



Die Knallhart-Sammlung der besten Demos, Grafik- und Musikerlebnisse für den Amiga: Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow eigentlich nur für Erwachsene), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Techno Track II (Harte Tekknomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth, Weit über 100 Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), Super Dia-Show mit fotoechten Traumbildern und mehr...

Best.-Nr. P017 — **39,- DM**

Das bieten nur wir

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Schnell-Lieferservice.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Geprüfte COLOR Qualitäts-Disketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.



Mallander Computersoftware

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Sofortbestellung

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen werden meist innerhalb von nur einem Tag bearbeitet.

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	6,- DM
Inland Nachnahme:	10,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

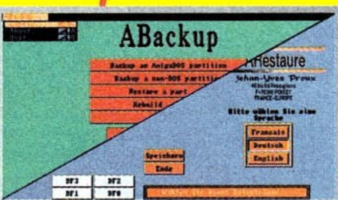
Viruskiller Pack perfect



Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Das neue Virus Tool), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 500 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; Arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen. Immer alles in aktuellen Versionen.

Best.-Nr. P018 — **29,- DM**

Repair Pack



Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar; ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 — **29,- DM**

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten!), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 — **39,- DM**

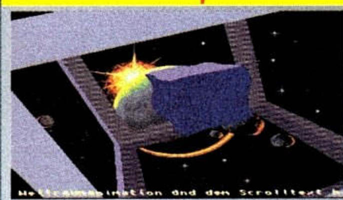
Büro-Perfect-Pack



Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Buisness Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 — **49,- DM**

Demomaker-Pack professionell



Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 — **69,- DM**

Demo/Szenen-Pack aktuell



Echtzeit-Flug über Gebirge aus der Sicht eines Flugzeuges.



Erleben Sie auf jeweils 10 Disketten die besten Neuerscheinungen atemberaubender Grafik/Video/Musik-Szenen-Demos. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinns Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel wie RGB-Plasma, Vektorgrafik in allen Variationen, Echtzeit-Metamorphose, Weltraumabenteuer, Ray Tracing Animationen, Grafikbilder, Techno-Musik-Video-Clips oder auch erotische Einlagen machen den Spaß perfekt. Mit diesen Paketen werden Sie erleben, was der Amiga wirklich an Grafik- und Soundfähigkeit zu bieten hat. Sie werden die weltweit besten Megademos, die auf den berühmtesten Mega-Copy-Partys in Skandinavien bei der Demo-Competition den Platz 1 belegt haben, erhalten. Warten Sie nicht länger.

Demo-Pack 1	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. P001	39,- DM
Demo-Pack 2	10 Disks für alle Amigas	Best.-Nr. P002	39,- DM
Demo-Pack AGA	10 Disks nur für A1200/4000	Best.-Nr. P003	39,- DM

Sie können auch unser monatliches Demo/ Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an! **JETZT**

Paint-Shop De Luxe



Malen, gestalten und bearbeiten Sie professionell Bilder: Free Paint (Foto, arbeitet fast wie DPaint), Ultra Paint, MCad (Meisterhaftes CAD-Programm), Pointer Animator, Grafik Maschine (Voll-Manipulation von Grafiken), IFF-Converter, Icon Editor mit über 100 fertigen Icons für die Workbench, Bildmischer, Wolkengenerator (Erzeugt individuelle Wolkenbilder, die als Hintergründe benutzt werden können), Super Morph (Erleben Sie die Welt der Bilder-Metamorphose. Ein Gesicht wandelt sich z.B. stufenlos in ein Auto usw.) **Die besten Grafik-Tools, die es für den Amiga gibt!!!**

Best.-Nr. P020 — **49,- DM**

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

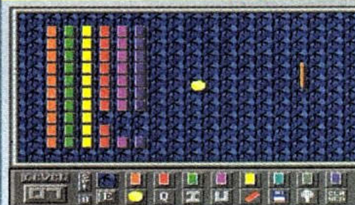
Musikpaket



Mit dem Pro Tracker 3,2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 — **39,- DM**

Top 150





Die Hit-Verdächtige deutsche Softwaresammlung

Erleben Sie über 150 der besten Programme aus allen Bereichen. Ideal für den Einsteiger: Hier finden Sie alles, was man zum vernünftigen Betrieb des Amigas braucht. Aber auch der Profi wird fündig werden! Eliza (Gesprächspartner als Computer; künstliche Intelligenz), Statistik, Paßwort, Walking Man (Männchen auf der Workbench), Schieß Sie Ab, Disk Test, MultiDat, Biorhythmus, Copper Preferences (Farbige WB), Öko, Klima, Jazz Bench (Die ganz andere Workbench), Corral, Schreibmaschine, Rechentrainer, Little Intro Maker, Lucky Looser, Turbo Backup, Acces (Top DFÜ-Programm), HQC-Cruncher (Packt Programme), Sprite Mover, View Boot, OKS-Coder, Relokit, Dirmaster, Dr. Dongle, Funktionstasten, Ripper, Sound Sampler, VLabel, SystemCheck, Fractal Land, G-Text, Font Editor, TextEd Plus, Bootgirl, Space-Writer, C-Monitor, Fast Load, Drip, Gridrunner und vieles mehr aus den Bereichen Spiele, Musik, Büro und Grafik.

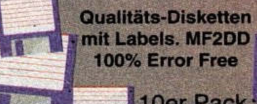
Best.-Nr. P008 — **Alles komplett nur 99,- DM**

Anleitungen & Cheats

Unglaublich, aber wahr: Über **250 ausführliche Anleitungen** zu allen neuen und auch älteren Spielen und Anwenderprogrammen wie *Art Department Pro, Super Frog, A-Train, Gunship 2000, DPaint, Battle Island, Lemmings II, Crazy Cars III, Dir Opus...!* Außerdem enthalten sind sage und schreibe über **1000 Cheats und Codes** für fast alle Spiele. Als Krönung gibt´s eine **360 Spiele** umfassende Liste, welche Spiele auch auf dem 1200er laufen und welche nicht.

Best.-Nr. P014 — **29,- DM**

Leerdisketten



Qualitäts-Disketten mit Labels. MF2DD 100% Error Free

10er Pack

nur 8,- DM

Dem Gegner keine Chance! (Shaq-Fu)





Nach „Rise of the Robots" und „Mortal Kombat II" kämpfen zwei weitere Raufbolde um den Titel des besten Nasenbrechers am Amiga – Ring frei zum Schlagabtausch!

SHAQ-FU

Zunächst scheint Shaq-Fu die Faust vorn zu haben: Mit Electronic Arts, Ocean und Delphine waren drei renommierte Häuser an der Entwicklung beteiligt, zusätzlich konnte man den Basketball-Superstar Shaquille O'Neil als Zugpferd verpflichten. Bloß verstand der schon am Mega Drive mehr von Dunks…

Und so wird hier bereits beim Wechsel zum Optionsscreen (wo sich der Cursor erst nach dem Abstöpseln der Maus bewegt) tüchtig nachgeladen, später tritt die Floppy noch häufig in Aktion – selbst mit einem Zweitläufer ist man dauernd am Diskettenwechseln. Warum eine HD-Installation unmöglich ist, bleibt unverständlich, liegen die sechs Scheiben doch ohnehin im HD-tauglichen DOS-Format vor. Und auch die Unterstützung von Zwei-Button-Sticks und -Pads vermag den angeschlagenen Spielspaß nicht mehr über die Runden zu retten: Egal, ob man im Story-Modus zwecks Schauplatz-Wahl über eine Oberwelt streift und die versammelten Feinde bis hin zum finalen Oberbösewicht Scatt niederkämpft, ob sich zwei Spieler duellieren oder ob bis zu acht Turnierteilnehmer auf des Gegners Energieleiste einkloppen, die Kicks, Schläge und Special-Moves sind wegen der trägen Steuerung nur zäh an den Mann zu bringen.

Tja, schade um die zwölf anwählbaren Charaktere mit ihren teils recht spektakulären Fähigkeiten, schade um die Möglichkeit, das Zeitlimit zu regeln oder im Duo-Modus eines von zehn Kampfszenarien bestimmen und sich auf ein Handikap einigen zu können. Schade nicht zuletzt um die zwar eher kleinen, aber astrein animierten und vor hübschen Kulissen rangelnden Sprites. Auch die gelungenen Musikstücke und Sound-FX sind mehr oder weniger für die Katz, bleibt nur zu hoffen, daß die geplanten AGA- und CD-Versionen mit verbessertem Handling aufwarten.



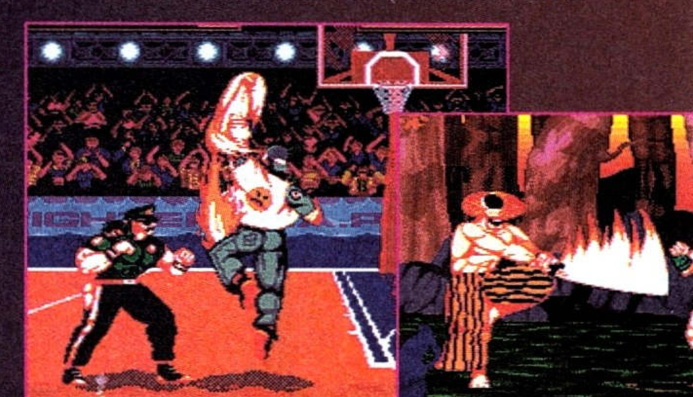
Da hat selbst Brork nichts mehr zu melden… (Shaq-Fu)



SHADOW FIGHTER

Der Kontrahent steigt für Gremlin in den Ring, stammt vom italienischen Newcomer-Team N.A.P.S. und spielt sich sehr viel besser. Auch hier geht ein Fight über maximal drei Runden; Sieger ist, wer sein Gegenüber zweimal K.o. schlägt. Abgesehen von der obligaten Duo-Keilerei unterscheiden sich die Optionen aber völlig: Storymodus und Turnier fehlen, statt dessen üben Solisten zunächst an einer mit Kreissäge und Flammenwerfer ausgestatteten Punching-Puppe, bestreiten dann vielleicht einen Trainingskampf und legen schlußendlich alle Gegner bis hin zum Oberschatten auf die Matte.

Obwohl extra ein „Blutmodus" zugeschaltet werden kann, geht's hier aber sehr viel friedlicher als etwa bei „Mortal Kombat II" zu, denn die Körper- bzw. Stickbeherrschung steht klar im Vordergrund. Sämtliche Schläge und Tritte sind bequem mit einem Feuerknopf zu handhaben, nur die meist unspektakulären Special-Moves wie der Elektrosmasher oder die Erdbebenfaust erfordern etwas komplexere Manöver – jeder der 16 anwählbaren Schattenboxer (darunter zwei Da-



Ein Basketball-Court – und wo ist Shaquille? (Shadow Fighter)



Man achte auf Grafikdetails wie etwa die Wasserspiegelung (Shadow Fighter)

men und ein Terminator-Klon aus Flüssigmetall) hat drei bis sieben davon in seinem Repertoire. Doch auch wenn das Spieling überzeugt, ganz ohne Nachladezeiten und Wechseleien geht es auch bei den hiesigen vier Scheibletten nicht ab. Der Lohn der Mühe sind teilweise übergroße und stets fein animierte Kämpen, die vor 13 nur selten etwas farbarm geratenen Szenarien antreten, welche mit Parallaxscrolling und einem hübschen 3D-Effekt des Bodens aufwarten. Auf die Ohren gibt's haufenweise Kampf-FX und Sprachfetzen sowie auf Wunsch Begleitmusik oder sehr atmosphärische Hintergrund-Geräusche. Kurzum, der Außenseiter gewinnt das Duell – wer weiß, in den auch hier geplanten AGA- und CD-Fassungen dann vielleicht sogar gegen den aktuellen Prügel-King „Mortal Kombat II"? (rl)

SHAQ-FU (OCEAN/DELPHINE/ ELECTRONIC ARTS)		SHADOW FIGHTER (GREMLIN)
	PRÜGEL-ACTION	
		
58% „FEHLSCHLAG"		79% „RUNDUMSCHLAG"
74%	GRAFIK	77%
78%	ANIMATION	80%
74%	MUSIK	78%
74%	SOUND-FX	84%
52%	HANDHABUNG	74%
56%	DAUERSPASS	78%
	VARIABEL: 3 STUFEN	
	PREIS jeweils DM 79,–	

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / 4 – ja
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG

The Complete System Chess

Zieh oder stirb!

Vor Jahren erwarb sich Oxford Softworks mit dem „Chess Champion 2175" Ruhm und Ehre unter den Digi-Karpows – nun beglückt man den Amiga mit der längst überfälligen PC-Umsetzung einer weiteren Schachlegende.

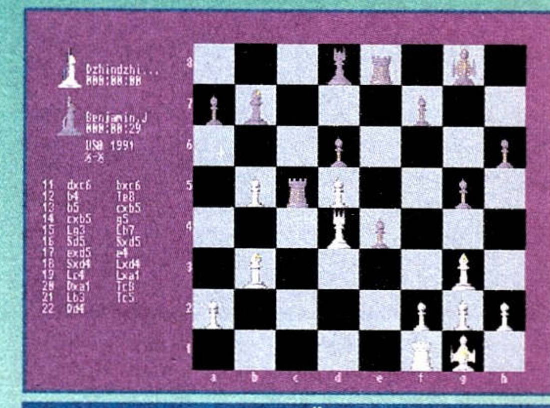
Schach im Futuro-Design

Gute Sache, denn abgesehen von in Ehren ergrauten Altmeistern wie „Colossus" oder „Battle Chess" tummeln sich ja nicht allzu viele Versoftungen des königlichen Spiels in unseren Breiten. Und wenn, wie hier, äußerlich eher schlichte Hausmannskost angesagt ist, dann wittert der Schach-Fan Optionsreichtum und Spielstärke…

Nun, im Angebot sind drei Figurensets (Klassisch, Holz und Science-fiction), die wahlweise aus der Vogelperspektive oder in einer 3D-Ansicht betrachtet werden dürfen. Letztere macht optisch etwas mehr her, dafür ist sie nicht unbedingt ein Wunder an Übersicht. Die Spielstärke des in vier verschiedenen Stilrichtungen kämpfenden Programms beträgt laut Handbuch rund 2.200 ELO-Punkte, was nicht eben wenig ist – ein Bundesligaspieler kommt auf rund 2.000 Punkte. Doch ist der Wert eher theoretischer Natur, denn in der Praxis wird man ihn wohl nur mit mehr als 2 MB RAM und einigen Stunden Bedenkzeit erreichen. Bei fünfminütigen Blitzpartien macht das Schachsystem dagegen (trotz der erweiterbaren Eröffnungsbibliothek von 300.000 Zügen) gleich am Anfang Harakiri-Züge und übersieht des öfteren Doppelangriffe, Springergabeln oder gar Mattdrohungen.

Die Optionsvielfalt stellt dafür Einsteiger und alte Hasen gleichermaßen zufrieden: Es werden 15.000 abgespeicherte Meisterpartien vorrätig gehalten, die sich genau wie die eigenen Großtaten mit Kommentaren versehen und ausdrucken lassen; man kann Stellungen eingeben und sich vor jedem Zug einen Digi-Tip zu Gemüte führen. Ebenfalls möglich ist das Editieren von Stellungen und die rechnergesteuerte Suche nach Mattzügen. Dazu läßt sich die Remisbreite einstellen, man darf dem Rechner ein künstliches Handicap verpassen oder sich selbst einem Leistungstest unterziehen, wo bei vorgegebenen Stellungen unter Zeitdruck der Idealzug zu finden ist. Die anschließend errechnete persönliche ELO-Zahl sollte man allerdings nicht zu ernst nehmen, denn bereits nach wenigen Erfolgen erreicht sie Großmeister-Niveau…

Optisch und akustisch ist wie gesagt alles andere als der Bär los, zumal sich die Musikbegleitung auf einen jämmerlichen Piepton beschränkt und das spröde Brett in erster Linie durch seine unbestreitbare Funktionalität überzeugt. Recht schön gemacht ist dagegen die problemlose Steuerung per Maus und Pulldownmenüs, womit das Programm trotz aller Schwächen ein brauchbarer Trainingspartner für Einsteiger und Fortgeschrittene ist. Wer allerdings längst in höheren Turnier-Hemisphären schwebt, braucht sich nicht extra die erforderlichen 2 MB RAM für seine „Freundin" zu besorgen – dann ist dieses Digi-Schach ohnehin mehr Opfer als ebenbürtiger Gegner. (md)



Draufsicht ist Übersicht!

THE COMPLETE CHESS SYSTEM (OXFORD SOFTWORKS)

DIGI-SCHACH

67% „OPTIONSREICH"

GRAFIK	41%
ANIMATION	4%
MUSIK	0%
SOUND-FX	1%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	70%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	SCREENTEXT



Springer bei der Arbeit

UP & DOWN

Uns können Winterstürme und Glatteis nicht viel anhaben, stimmt's? Weil: Ihr sitzt vermutlich in der warmen Stube vor einem Stapel toller Games – und wir sitzen mit Sicherheit in kalten Büros vor einem Stapel öder Arbeit…

…zu der wie immer auch das Auszählen Eurer Chartstimmen gehört. Und dabei fiel diesmal auf, daß AGA-Amigos derzeit mit Begeisterung die UFOs von MicroProse jagen, was auch von den Verkaufszahlen bestätigt wird. Nun, da wird es die zahlreichen Untertassen-Fans sicher freuen, wenn wir ihnen an dieser Stelle verraten, daß bereits an einem Nachfolger gestrickt wird. Lasset uns also den Digi-Göttern eine Maus opfern, auf daß sie bezüglich eventueller Umsetzungen gnädig gestimmt sein mögen!
Doch auch sonst bieten die aktuellen Charts wieder massig Highlights, von denen einige ja schon ganz schön lange leuchten. Das macht aber nur knapp die Hälfte, denn unser Layout freut sich immer über Dauerbrenner, gibt's dazu doch auch das meiste Fotomaterial. Es braucht also niemanden zu wundern, wenn gerade der gestalterische Nachwuchs wie unser hier erstmals vorgestellter Multimedia-Mario auch einige Longseller zu seinen persönlichen Favoriten zählt. So was Ähnliches gilt naturgemäß auch für die diesmal gewürdigten Spitzenwerke von Mindscape/Renegade, und jetzt kommen wir endlich zur Überraschung des Tages – unserem Hypnose-Fernkurs. Und der geht so: Ihr fühlt Euch ganz ruhig und schwer! Ommmm! Ihr verspürt das unwiderstehliche Verlangen, Euch eine Postkarte samt Stift zu besorgen! Bzzzz! Ihr schreibt Eure Lieblingsspiele (fein nach Systemen sortiert) auf die Postkarte und schickt uns das Teil gleich anschließend zu! Srrrrr! Ihr könnt Euch an nix mehr erinnern! Schnipp!
Falls alles geklappt hat, freut sich besonders Michael, denn dann brauchen wir diesen Monat keine Gewinne auszuliefern. Falls Ihr Euch hingegen wider Erwarten doch erinnern könnt, werden wir wohl nicht umhin können, die drei folgenden Leckerlis unter allen Einsendern zu verlosen:

1 x Sierra Soccer
1 x Pizza Connection
1 x The Box (Compilation)

Der weitere Lauf der Dinge ist dann bereits durch Generationen von Traditionen vorgeprägt: 1) Die Post stellt einen disziplinarisch zu bestrafenden Briefträger ab, der alle Säcke mit den Karten die Treppe zum Verlag hinaufschleppen muß. 2) Der Joker-Verlag stellt einen schwererziehbaren Mitarbeiter ab (für gewöhnlich Brork oder den Joker selbst), der sich im Auszählen zu üben hat. 3) Die Redaktion bestimmt einen schweren Jungen (normalerweise… nein, das bleibt ein Geheimnis!), dem es obliegt, die Ergebnisse in gefällige Worte zu kleiden. Tja, so einfach ist das! Es funktioniert freilich nur unter gewissen Voraussetzungen, zu denen drittens ein leserlicher Absender, zweitens eine klebefähige Briefmarke ausreichenden Wertes und erstens natürlich unsere korrekte Anschrift gehören. Letztere kriegt Ihr hiermit umsonst:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (6) PIZZA CONNECTION
5. (–) RUFF'N'TUMBLE
6. (4) ELITE II
7. (8) SYNDICATE
8. (11) INDIZIERT
9. (–) UNIVERSE
10. (5) WING COMMANDER
11. (–) THEME PARK
12. (7) INDIANA JONES IV
13. (9) GOAL!
14. (19) DER CLOU!
15. (10) DEATH OR GLORY
16. (20) AMBERMOON
17. (12) DUNE II
18. (13) HISTORYLINE
19. (16) BENEATH A STEEL SKY
20. (18) BUNDESL. MAN. PROF.

TOP TEN A1200

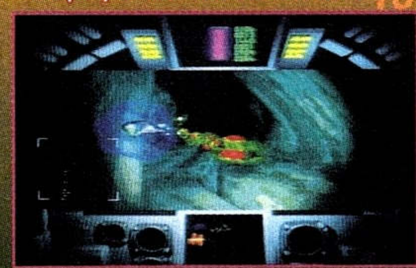
1. (2) ANSTOSS
2. (5) THEME PARK
3. (1) SIMON THE SORCERER
4. (3) BUNDESL. MAN. HATTRICK
5. (7) BANSHEE
6. (8) BODY BLOWS GALACTIC
7. (9) CIVILIZATION
8. (–) UFO
9. (4) STAR TREK
10. (–) PINBALL FANTASIES





TOP TEN CD32

1.(1) MICROCOSM



2. (2) PIRATES! GOLD
3. (–) UFO
4. (–) DER CLOU!
5. (3) BANSHEE
6. (7) ELITE II
7. (10) PINBALL FANTASIES
8. (–) WING COMMANDER
9. (4) DISPOSABLE HERO
10. (5) BRIAN THE LION

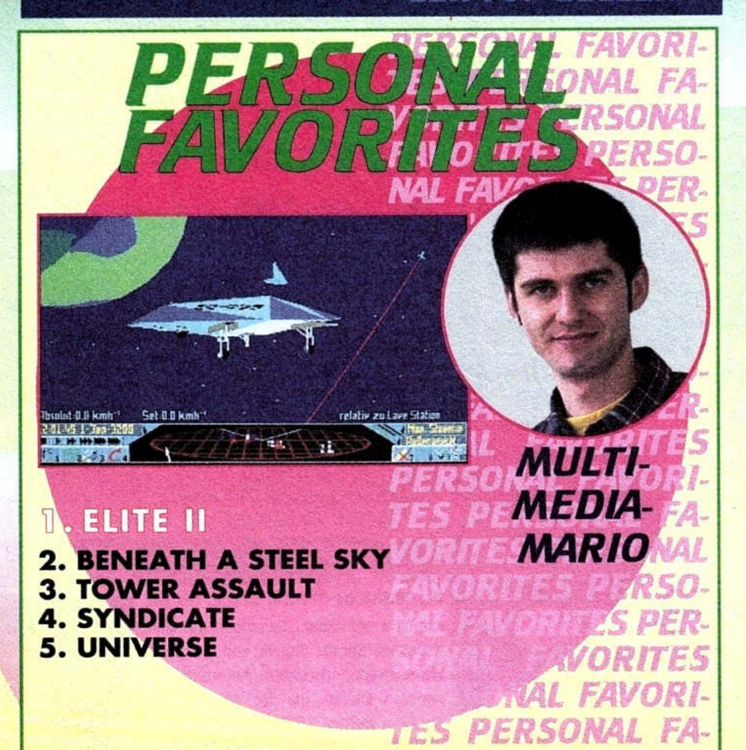
TOP SELLER

1.(1) RISE OF THE ROBOT



2. (1) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (2) RUFF'N'TUMBLE
4. (7) TOWER ASSAULT
5. (3) SIM CITY 2000
6. (8) FUSSBALL TOTAL
7. (–) THEME PARK
8. (–) UFO
9. (–) CANNONFODDER 2
10. (–) SUPER STARDUST

PERSONAL FAVORITES



MULTI-MEDIA-MARIO

1. ELITE II
2. BENEATH A STEEL SKY
3. TOWER ASSAULT
4. SYNDICATE
5. UNIVERSE

TOP SELLER DES JAHRES

1.(1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (7) PIZZA CONNECTION
6. (–) FUSSBALL TOTAL
7. (–) RÜSSELSHEIM
8. (8) DER TRAINER
9. (9) TURRICAN 3
10. (–) THEME PARK

AKTUELLE TOP-GAMES VON MINDSCAPE/ RENEGADE

1. RUFF'N' TUMBLE 91%



2. FIRE & ICE 86%
3. THE CHAOS ENGINE 85%
4. ELFMANIA 85%
5. SENSIBLE SOCCER INTERN. 81%
6. ALFRED CHICKEN (CD 32) 76%
7. SEEK & DESTROY (CD 32) 74%
8. ALFRED CHICKEN 72%
9. FURY OF THE FURRIES 71%
10. SEEK & DESTROY 69%

Adreß/CD/Disk/Video Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie problemlos und einfach Ihre Daten mit diesen bedienerfreundlichen Spitzenprogrammen. Bringen Sie Ordnung in das Chaos! Empfehlenswert für jeden Anwender! (je 1 Disk, je 4,60 DM)



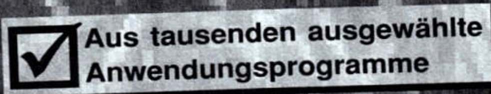
Amiga- & RoadRoute Erstklassige Programme zur Streckenplanung errechnen Ihnen die ideale Straßenverbindung und die Entfernung zwischen zwei Orten. (1 Disk, 4,60 DM)

Astronomie-Set Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Mit Sternendatenbank, Planetarium, Weltkartenprogramm u.v.m. Ein Muß für jeden Hobbyastronomen und Raumfahrtfan! (5 Disks, 23,- DM)

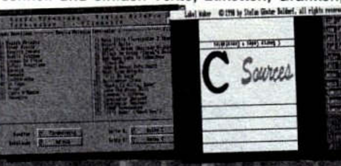


Bildschirmschoner-Set Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Professionelle Aufmachung, viele interessante Effekte und trotzdem sehr leicht zu bedienen. (2 Disks, 9,20 DM)

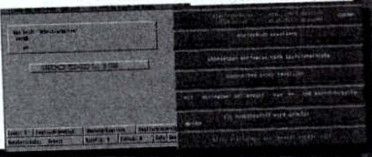
Clipart-Set Nr. 1 & 2 Eine Sammlung toll gezeichneter Kleingrafiken aus den verschiedensten Bereichen. Sauber nach Themen (z.B. Essen, Geschäft, Menschen, Tiere, Verkehr u.v.m.) sortiert. Mit diesen kleinen Meisterwerken können Sie Ihre Briefe, Einladungen, Visitenkarten und andere Drucksachen schnell und einfach verschönern! Die Bilder liegen im IFF-Format vor und können daher mit nahezu jedem Text-, Grafik- und DTP-Programm genutzt werden. (je Set 15 Disks, je Set 69,- DM)



Druck-Set Reizen Sie die Fähigkeiten Ihres Printers voll aus! Drucken Sie schnell und einfach Texte, Etiketten, Grafiken, Listings u.v.m. Wirklich alles, was Sie brauchen, um Druck zu machen! (5 Disks, 23,- DM)



Englisch-Pack Die perfekte Zusammenstellung für jeden, der Englisch lernen will: Übersetzer zum schnellen Übertragen von englischen Worten und ganzen Sätzen ins Deutsche. Dazu ein pädagogisch hochwertiger Vokabeltrainer mit großem Wörterbuch, umfassendem Grammatikkurs mit vielen Lektionen und einem geduldigen Trainer für unregelmässige Verbformen. (3 Disks, 13,80 DM)



Wenn Sie starke



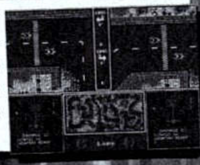
Abenteuer-Pack Nr. 1 & 2 Eine Auswahl aufregender Grafikadventures für den Amiga. Erleben Sie in der Rolle verschiedener Spielfiguren atemberaubende Abenteuer voller verborgener Gefahren. Gigantische Games, die Sie monatelang mit Spannung vor Ihren Amiga fesseln werden. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)



Action-Set Nr. 1 & 2 Technisch brillant und rasant: Action- und Ballerspiele mit Top-Grafiken und megastarken Soundeffekten. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht A1200, je Set 6 Disks, je Set 27,60 DM)



Autorennen Rasen Sie auf zahlreichen Rennstrecken mit Ihren Freunden oder Computergegnern um die Wette. Doch Achtung, auch die haben ihren Führerschein nicht in der Lotterie gewonnen! (2 Disks, 9,20 DM)



Boulderdash-Pack Nr. 1-6 Das Comeback der süchtig machenden Spielidee: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in ansprechender Aufmachung. Steuern Sie tief unter der Erde witzige Spielfiguren bei der legendären Jagd nach den Diamanten und entkommen Sie allen Monstern! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)



Brettspiele Umsetzungen mit spielstarken Computergegnern: Monopoly, Scrabble, Schach, Mühle, Risiko, Reversi, Roulette, Shanghai, Backgammon, Mensch-ärgere-Dich-nicht und weitere bekannte Brettspiele. Egal ob mit Freunden oder Computergegnern, Spielspaß ist garantiert. (8 Disks, 36,80 DM)



Das Erbe 1 & 2 Die beiden bekannten Grafikadventures vom Bundesumweltamt. (je 1 Disk, je 4,60 DM)



Echte Mega-Hits für mehr Spielspaß am Amiga

Golf *Die* Simulation des noblen Sports verlegt einen kompletten Golfplatz in Ihren Amiga. Mit wunderschöner Grafik und realitätsnahem Spielverlauf. Sogar der Wind muß beim Schlag beachtet werden! (2 Disks, 9,20 DM)



Helicopter-Mission Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl verschiedene reizvolle Einsätze: Landen Sie auf einem Planquadrat, setzen Sie Fallschirmspringer ab und bergen Sie Verletzte! (1 Disk, 4,60 DM)



Jump & Run-Set Nr. 1 & 2 Gesammelte Hits des witzigen Genres mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und hörenswertem Sound. Erforschen Sie mit Ihrer Spielfigur zahlreiche Levels und gelangen Sie ins Ziel! Spiel, Spaß und Spannung für Ihre ganze Familie! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)



Gleich auswählen und bestellen. Tel.: 07141/29 09 48

Kartenspiele Klassische Kartespiele, die einfach Spaß machen. Skat: Mit zwei starken Computergegnern. Black Jack und Poker: Zocken Sie Ihren Amiga in Grund und Boden! Patiencen und Solitaire: Anspruchsvolle Spiele für kluge Köpfe. (nicht A1200, 3 Disks, 13,80 DM)



Ihre Vorteile bei El Dorado

- ☑Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
- ☑Ihre Bestellung geht in der Regel noch am Bestelltag raus, sicher verpackt
- ☑Einsteigerfreundliche Hilfstexte auf Disk
- ☑Keine Demoversionen
- ☑Telefonische Hilfe bei Problemen
- ☑Von Amigazeitschriften empfohlen
- ☑Kostenloser Umtausch bei Defekten
- ☑Geprüfte Colordisketten

Kundenstimmen

Hendryk P. aus H.: „Als Erstbesteller bei El Dorado fielen mir die absolut positiven Tiefstpreise ins Auge."

Andrea R. aus S.: „Die Lieferung Ihrerseits war sehr schnell. Mit der Qualität der Software war ich auch zufrieden."

Thomas R. aus O.: „Erstaunlich ist, daß Sie Software für 4,60 DM anbieten und dabei noch telefonische Beratung bieten." „Zudem wird man bei Ihnen noch wie ein Kunde behandelt."

Pressestimmen

AMIGA 6/94, Test der Vektorfonts: „Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist nahezu unschlagbar und für den Heimanwender uneingeschränkt empfehlenswert."



3/94, im Versandhändlertest: „Ausgesprochen freundliche, umfassende Beratung."

AMIGA 12/94, Test von „Fleuch" aus dem Action-Set Nr. 1: „...einfache, aber schlichtweg geniale Spielidee, flott und schnell zu bedienen."



8-9/94, Test des Jump & Run-Sets Nr. 1: „...diese Sammlung ist also schon einen kleinen Freudenhopser wert."



4/94, Test des Vokabeltrainers im Englisch-Pack: „Auf dieser Diskette verbirgt sich ein komplettes Lernpaket für die englische Sprache."

Klassiker-Pack Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand. Clones von Sokoban, Minesweeper, Breakout, Asteroids und anderen Oldies, die Sie an den C64 erinnern werden. (5 Disks, 23,- DM)



PD BOX

Gaby und Udo Drüke wollen mit einem frühlingsbunten PD-Strauß die Februar-Tristesse verscheuchen: Auf den aktuellen Disks der Nordlicht- bzw. 1200-Serie finden Spieler alles von der Action über Plattformen und Knobelei bis hin zum Management!

Wer die wintermüden Knochen mit rasanter Actionware entrosten will, wird auf der **Spiele 35/4** gleich doppelt fündig: Bei **Racing Maniacs** klemmen sich Solisten hinter den Fullscreen und Duellanten (in der Knockout-Competition beliebig viele) hinter den gesplitteten Bildschirm, um durch karge, aber blitzschnelle Berg- und Talkurse in Vektoroptik zu flitzen. Ob Vollgas oder Kurvenhatz, die vier Strecken decken jede Geschmacksrichtung ab – die Häufigkeit herumliegender Sammelextras ist dabei Einstellungssache, genau wie der Einsatz von Waffen. So oder so, Kurvenverhalten und Fahrgefühl kommen hier erstklassig rüber!

Wer lieber hüpft als rast, greift zu **Big Will**, wo man in typischer Genre-Tradition durch bunte Comiclandschaften läuft und Pinguinen oder Mumien ausweicht – bei Kontakt droht der Verlust eines der drei Bildschirmleben. Von spektakulärem Gameplay kann somit kaum die Rede sein, aber die scrollende Grafik ist recht nett und der Sound durchaus hörenswert. Außerdem wird in der extra zu bezahlenden Vollversion auch inhaltlich mehr geboten; beispielsweise Endgegner und versteckte Bonusgames.

Eine Nummer weiter kommen dann die Solo-Kartler zu ihrem Recht, denn auf der **Spiele 35/5** warten die fünf Patiencen von **Excellent Cards**. Nun wären „Yukon", „Black Maria", „Frustration!", „Stonewall" und „Baroness" an sich ja nichts Besonderes, doch schlagen die Geduldsproben in puncto Präsentation die meisten ihrer PD-Kollegen um Längen: Die Hires-Karten sehen tatsächlich exzellent aus, das Maus/Icon-Handling klappt schlicht hervorragend, und das umfangreiche Optionsmenü läßt keine Wünsche offen – ob man nun den Spielstand speichern, verschiedene Stapel-Variationen ausprobieren oder die Hintergrundtapete auswechseln möchte, nach Bezahlung der Sharewaregebühr ist alles möglich. Und wer vom Kartenlegen gar nicht genug bekommen kann, findet auf derselben Disk noch drei weitere, zwar weniger hübsche, aber genauso spielbare Digi-Patiencen eines anderen Autors: „Harp", „Capricious Queens" und „Plait".

Zeit für eine Runde Ballern! Gelegenheit dazu bietet sich auf der **Spiele 35/6** gleich zweimal, wobei **Fatal Mission 3** dem Arcade-Klassiker „Gyruss" nachempfunden ist: Des Spielers Raumschiff rotiert um die Mitte des Screens, wo ohne Unterlaß Feindraumer auftauchen, um mit dem bordeigenen Laser bekannt gemacht zu werden. Zwecks Erhaltung des Schutzschildes sind zugleich blaue Tore zu durchfliegen, und das war's auch schon. Abwechslung ist also nicht gerade die Stärke dieser 3D-Ballerei, aber dank guter Spielbarkeit macht der schnelle Schuß zwischendurch immer wieder Spaß.

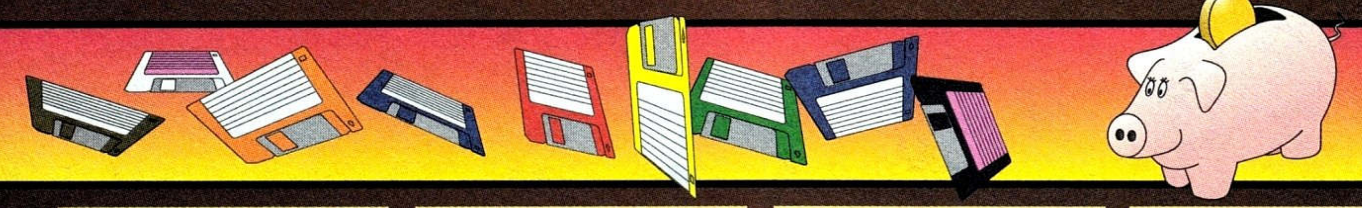
Eine weitere 3D-Ballerina ist **Metal Motion**, hier geht's aber im Stil von „Operation Index" zur Sache: Von links, rechts, oben und unten kommen Hubis, Walker und andere Techno-Gegner in den



Die manischen Vektor-Raser und der typische Plattform-Held: Racing Maniacs & Big Will

Gut gemischt ist halb verloren: Excellent Cards

3D-Action hoch zwei: Fatal Mission 3 & Metal Motion



Screen gewackelt und werden umgehend per mausgesteuertem Fadenkreuz ins digitale Nirwana weiterbeordert. Das sieht gut aus, hört sich gut an und spielt sich ganz ordentlich, wenn auch der herbe Schwierigkeitsgrad ein wenig auf die Motivation drückt.

Auf der Scheibe **Spiele 35/7** werden zumindest „Sokoban"-Fans keine Probleme mit der Motivation haben, denn die Schiebe-Knobelei **Zardoz** kann gegenüber dem betagten Original mit allerlei Besonderheiten aufwarten. So wird neben dem Editor zum Erstellen eigener Levels ein innovativer Duo-Modus geboten, bei dem man am Splitscreen so lange Steinchen verrückt bzw. mit Hilfe von Wänden abbremst, bis sie einem vorgegebenen Muster entsprechen. Ohne Partner ist gegen ein gemeines Zeitlimit anzuschieben, und die technische Umsetzung läßt kaum Wünsche offen – angefangen bei der tadellosen (Stick-) Steuerung über eine hübsche Optik und feine Begleitmusik bis hin zu Details wie Levelcodes und speicherbaren Highscores.

Auf die **Spiele 35/8** hat's gar einen ausgewachsenen Fußballmanager verschlagen, der sich vor seinen kommerziellen Kollegen kaum zu verstecken braucht. Wie der Name **Scottish Football Manager** schon vermuten läßt, darf man sich allerdings keine deutschen Ligen erwarten, und auch bei der Präsentation haben die Programmierer stilgerecht geknausert. Dafür war man beim Gameplay um so freizügiger und unterstellt dem Spieler die Finanzen ebenso wie den An- und Verkauf von Kickern oder deren Mannschaftsaufstellung, welche dann natürlich beim (auf einem Extrascreen mitzuverfolgenden) Ballabtausch Wirkung zeigt. In der vorliegenden Shareware-Version ist Euer Club übrigens auf fünf Jahre Lebensdauer beschränkt, wer bis in alle Ewigkeit managen will, wird um eine geringe Gebühr nicht herumkommen.

Zum guten Schluß zücken wir noch mal den Laser, um uns durch die SF-Labyrinthe von **Cybertech** zu ballern. Das Game im Stil von „Alien Breed" bleibt dem A1200 vorbehalten, weshalb seine beiden Disks auch unter der Bezeichnung **1200-Mix 230** laufen. Wer sie besitzt, darf soft in alle Richtungen scrollende Technobauten bewundern, die hier herumlungernden Aliens aller Rassen und Klassen mit der Wumme bekannt machen und in Computerterminals eine Übersichtskarte des jeweiligen Levels abrufen. An Sammelextras herrscht dabei ebensowenig Mangel wie an stimmungsvollen Sounds und einer ordentlichen Grafik (besonders das Titelbild ist ein Knaller), weshalb wir das Spiel den Freunden harter Actionkost nur ans Herz legen können.

Abgesehen von „Cybertech" kommen bei der heutigen Auswahl alle Amiga-Modelle zum Einsatz, wobei „Big Will" nach 1 MB Chipmem und „Racing Maniacs" bei AGA-Amigas nach der Einstellung „Enhanced Chipset" im Bootmenü verlangt. Zu haben ist der Stoff bei:

Gabi und Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

Jede Disk schlägt mit drei Märkern plus Versandkosten (wegen der zusätzlichen Postgebühren kommt Vorkasse günstiger als Nachnahmelieferung) zu Buche – und Ihr aufgrund des tollen Preis-Leistungsverhältnisses zu, oder? (rl)

Der Knobel-Klassiker im neuen Gewand: Zardoz

Die Aliens braten wieder: Cybertech

Die hohe Kunst des Sparens: Scottish Football Manager

CRACK

Was die eigentliche Cracker-Szene betrifft, herrscht derzeit noch die nachweihnachtliche Ruhe im Land – was aber nicht heißen soll, daß sich gar nichts tut: Dr. Freak berichtet über die jüngsten Szene-Parties, Netzwerk-Streß in Büros, Telefonsex und einen ahnungslosen Innenminister.

Das alte Jahr endete, wie es sich gehört, mit Party-Time. So war das letzte wirklich große Ereignis für die Amiga-Gemeinde die Illusion-Coma-Fete, die am Messesamstag der Kölner Computer 94 abgefeiert wurde. Bei solchen Events trifft sich die ehrenwerte Gesellschaft inzwischen ja traditionell auf legalem Parkett, unerlaubtes Raubkopieren ist also tatsächlich nicht erlaubt – wodurch auch Prominenz wie der berühmte Anwalt Günter Freiherr von Gravenreuth die Gästeliste zierte. Kurz davor ging in Frechen die Easter-Party über die Bühne, und in Norddänemark fand die schon legendäre X-Mas-Party in Herning statt (wobei sich dieses Jahr allerdings erstaunlich wenig Gäste aus unseren Breitengraden am Hofe von „Camelot" einfanden). Last but not least gab es in Nürnberg noch die große Phil Thrust-Party, und allüberall ging es wie gesagt sehr brav und gesittet zu. Kein Vergleich zu den Kopierorgien von einst…

Kleiner Einschub für Szene-Frischlinge: In den 80ern und frühen 90er Jahren liefen auf solchen Veranstaltungen die Laufwerke förmlich heiß, was neben dem Spaß an der Freud auch einen rationalen Grund hatte. So wurden Raubkopien damals ja noch nicht via DFÜ verbreitet, weshalb Szenetreffen eben auch dazu genutzt wurden, die neuesten Cracks abzugreifen. Ja, wegen der zahlreich anwesenden „Kompetenz" wurden viele Spiele sogar gleich vor Ort ihres Kopierschutzes beraubt. Heute locken eher rundum legale Demo-Competitions die Massen an – vielleicht, weil das dort Gezeigte oft sehenswerter ist als die neueste Kommerz-Soft?

Werfen wir jetzt mal einen kurzen Blick in die Bürowelt, selbst wenn sie in erster Linie von PCs bevölkert wird. Hier hat sich nämlich Kurioses getan: Wie einst „Larry" erfreute sich die indizierte Dungeon-Ballerei „Duum" bei der arbeitenden Bevölkerung größter Beliebtheit – speziell unter den Mitarbeitern namhafter Hard- und Softwarehäuser wie Microsoft oder Intel, die in großen Netzwerken auf gemeinsame Jagdausflüge gehen konnten. Da dabei ja gleich mehrere Rechner blockiert wurden, mußten die Firmenleitungen ernsthaft einschreiten, um nicht allzuviel wertvolle Arbeitszeit zu verlieren! Wie gut haben es da die Spieletester im Joker Verlag, denn Michael würde höchstens Verdacht schöpfen, wenn er eine Tabellenkalkulation am Monitor erblickt…

In aller Munde war dagegen das Thema Gebührenbetrüger und Telefonmafia: Halb Deutschland studierte nach der Morgenzeitung die Telefonrechnung, um zu sehen, ob die sauer verdiente Kohle wohl zu dubiosen Telefonsex-Anbietern abgewandert war. Eigentlich seltsam, denn als das Phonephreaking vor Jahren wirklich gigantische Ausmaße angenommen hatte, hat's außerhalb der Szene kein Schwein interessiert – na ja, Calling Cards und Blue Boxes waren wohl einfach eine Nummer zu hoch für den durchschnittlichen Sensationsjournalisten. Und so ist derzeit halt viel von sogenannten „Dialern" im Zusammenhang mit Telefonsex aus Übersee die Rede, obwohl das Wort für jeden Piepstongenerator wie z.B. das Abhörgerät eines Anrufbeantworters zutrifft. Kein Wunder, daß die Schreiberlinge da vieles durcheinanderbringen und bis heute nicht gerafft haben, daß der Betrug mittels Calling Cards oder Blueboxing nach wie vor noch nicht ausgestorben ist. Na, Hauptsache, die Auflage von „Focus" stimmt, und Else Kling hat ein Gesprächsthema für den täglichen Stiegenhausklatsch.

Zudem hatte die Affäre ja auch ihr Gutes für private Telefonkunden: Sollte auch nur das kleinste Anzeichen einer Manipulation durch Betrüger vorliegen, muß nur noch der Durchschnittswert der letzten Telefonrechnungen berappt werden; selbst über eine Gratisvergabe der bisher kostenpflichtigen Einzelverbindungsnachweise denkt die Telekom inzwischen nach. Hundertprozentige Sicherheit kann da aber niemand garantieren, was auch in anderen Bereichen gilt. So hat der bayerische Innenminister Günther Beckstein das kostenlos verteilte PC-Game „Dunkle Schatten" (ein Adventure gegen Rechtsextremismus) kürzlich mit folgenden Worten kommentiert: „Raubkopien sind in diesem Fall garantiert virenfrei, kostenlos und sogar erwünscht". Netter Ansatz, aber was heißt da eigentlich kostenlos? Gibt's die Leerdisks auch vom Innenministerium? Und wie will der Mann die kopierten Scheiben garantiert virenfrei halten? Weiß er überhaupt, wovon er da redet? Das fragt sich jedenfalls Euer



Anwendungen

☐**Adreß/CD/Disk/Video** Vier bewährte Verwaltungsprogramme. Managen Sie einfach und sicher Ihre Daten! Nie wieder Chaos! (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Amiga- und RoadRoute** Erstklassige Programme zur Streckenplanung. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Astronomie-Set** Software zu den Themen Planet Erde, Weltall und Raumfahrt. Ein Muß für Hobbyastronomen und interessierte Sterngucker. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Bildschirmschoner-Set** Neben SuperDark eine Auswahl der besten Bildschirmschoner für den Amiga. Mit zahllosen interessanten Effekten. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Biorhythmus-Disk** Gleich drei beeindruckende Biorhythmusprogramme auf einer Disk. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Clipart-Set 1 & 2** Verschönern Sie schnell und einfach Ihre Briefe, Einladungen u. a. Drucksachen mit diesen spitze gezeichneten IFF-Kleingrafiken. Sauber nach Themen (z.B. Busineß, Verkehr, Menschen, Weihnachten, Essen, Tiere) sortiert. (je Set 15 Disks, je Set 69,- DM)

☐**Druck-Set** Reizen Sie Ihren Printer voll aus! Drucken Sie mühelos Texte, Etiketten, Grafiken u.v.m. Wirklich alles, was Ihr Drucker braucht! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Fraktal-Set** Tauchen Sie ein in farbenfrohe Welten fantastischer Fraktale und generieren Sie Apfelmännchen, künstliche Landschaften, Plasmawolken, Schneeflockenfraktale u.v.m.! (4 Disks, 18,40 DM)

☐**Grafik-Pack** Alles, was das Grafikerherz begehrt: Software zum Malen und Morphen von Bildern, zum Bearbeiten von Icons und zum Abspielen von Animationen. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf! (5 Disks, 23,- DM)

☐**IntroMaker-Pack** Erstellen Sie ohne Programmierkenntnisse fetzige Intros mit Grafik, Sound und spitzenmäßigen Effekten! (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Kopierprogramme** Extrem schnell und sicher kopieren und formatieren. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Musik-Set 1 & 2** ...und Ihr Amiga wird zum Synthesizer! Dank zahlloser digitalisierter Sounds können Sie dutzende Instrumente per Tastendruck spielen. Erstellen Sie Ihre eigenen Songs! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Schreibmaschinenkurs** Erlernen Sie Schritt für Schritt das Zehnfingersystem! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Speedup-Set** Beschleunigt Disk- und HD-Laufwerke um ein Vielfaches. Lade- und Zugriffszeiten werden stark verkürzt. Programme, die Sie bald nicht mehr missen mögen! (ab Kickstart 2.0, 3 Disks, 13,80 DM)

EL DORADO
Das Softwareparadies

☐**Übersetzer** *Das* Programm zum schnellen Übersetzen von englischen Texten/Worten. (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Vektorfonts Vol. 1-4** Jede Menge Schriftarten im Intellifont-Format. Kompletter Zeichensatz mit Umlauten und Sonderzeichen, stufenlos vergrößerbar, professionelles Design. Ideal für Textverarbeitung, Grafik, DTP und Video. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Vokabeltrainer** Für Englisch. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Workbench-Tools** Einzigartige Programme geben Ihrem Arbeitstisch ein völlig neues Outfit und erleichtern die Bedienung. Sie werden Ihre Workbench dank MagicMenu, MagicWB, ToolManager und weiteren Hits nicht wiedererkennen. Absolut unverzichtbar für jeden Anwender. (ab Kickstart 2.0, 8 Disks, 36,80 DM)

Wenn Sie starke Software suchen...

...finden Sie bei El Dorado echte Highlights. Aus Tausenden von Programmen ausgewählte Mega-Hits für mehr Spaß und Erfolg am Computer. Knallhart kalkuliert für anspruchsvolle Amiga-Fans, die kein Geld verschenken wollen.

Spiele

☐**Abenteuer-Pack** Eine einzigartige Auswahl der besten Adventures für den Amiga: Evil Tower, Hack Lite II, Dreamventure II und andere Games, die Sie monatelang vor Ihren Amiga fesseln werden. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Action in Hollywood** Spannendes Adventure in der Filmstadt Hollywood. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Action-Set 1 & 2** Technisch brillant und rasant: Erstklassige Action- und Ballerspiele mit Top-Grafiken und megastarkem Sound. Ballern bis die Rohre rauchen! (nicht Kickstart 3.0, je Set 6 Disks, je Set 27,60 DM)

☐**Autorennen** Meistern Sie schwierige Rennstrecken und überrunden Sie Ihre Gegner! (2 Disk, 9,20 DM)

☐**Backstage** 1A-Grafikadventure. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Boulderdash-Pack** Das Comeback der süchtig machenden Spielidee: Viele neue Versionen des All-Time-Hits in witziger Aufmachung: Steuern Sie Osterhasen, Astronauten, Surfer oder Goldgräber bei der legendären Jagd nach den Diamanten! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Brettspiele** Umsetzungen mit spielstarken Computergegnern: Monopoly, Schach, Scrabble, Risiko, Reversi, Backgammon, Mühle, Shanghai, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Roulette und viele weitere bekannte Brettspiele, die einfach Spaß machen. (8 Disks, 36,80 DM)

☐**Cannibal for FBI** Spannendes Adventure. Sie sind ein von Kannibalen verfolgter Agent! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Catacomb** Packendes Abenteuerspiel mit grandioser Grafik und guter Benutzerführung. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Das Erbe 1 & 2** Die beiden bekannten Renner vom Bundesumweltamt. (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Demo-Set 1-4** Die Highlights der internationalen Demoszene. (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Energie-Manager** Professionelles Wirtschaftsspiel für 1-4 Spieler. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Golf** *Die* Simulation des noblen Sports. Verlegt einen kompletten Golfplatz in Ihren Amiga! (2 Disks, 9,20 DM)

☐**Helicopter-Mission** Fliegen Sie mit dem Hubschrauber Ihrer Wahl reizvolle Einsätze! (1 Disk, 4,60)

☐**Jump & Run-Set 1 & 2** Gesammelte Hits des witzigen Genres mit flüssigem Spielablauf, farbenfroher Grafik und hörenswertem Sound. Meistern Sie alle Levels und gelangen Sie ins Ziel! Spiel, Spaß und Spannung für die ganze Familie! (je Set 5 Disks, je Set 23,- DM)

☐**Kartenspiele** Skat, Poker, Black Jack, Solitaire und Patiencen sorgen für Spielspaß. (3 Disks, 13,80 DM)

☐**Klassiker-Pack** Spiele, die Geschichte schrieben, technisch auf dem neuesten Stand: Clones von Sokoban, Breakout, Asteroids, Minesweeper u.a. (5 Disks, 23,- DM)

☐**Lemmin'-Set** Gewitzte Spiele mit den niedlichen Tierchen. Egal ob Sie die Lemminge bei der Olympiade, durch Spiegellabyrinthe oder als verkleidete Weihnachtsmänner durch Schneelandschaften steuern - diese Spiele sorgen für anhaltenden Spielspaß und unendliche Motivation. Eine hitverdächtige Spielesammlung, die sich kein Lemmingsfan entgehen lassen sollte. (7 Disks, 32,20 DM)

☐**ManagerSim** Realitätsnahe Wirtschaftssimulation für bis zu vier Unternehmer. (1 Disk, 4,60 DM)

☐**Multiplayer-Set** Eine außergewöhnliche Zusammenstellung hervorragender Games für mehrere Spieler. Tragen Sie spannende Duelle mit UFOs, Panzern und den nackten Fäusten aus! Langzeitmotivation und geselliger Spielspaß garantiert! (8 Disks, 36,80 DM)

☐**PacMan-Pack** Schöner, schneller, spaßiger: tolle Neuauflagen des beliebten Oldies mit fiesen Gegnern und flüssigem Spielablauf. (2 Disks, 9,20 DM)

nur **4,60** DM je Disk

Auswählen und anrufen!
Direktversand: 07141/29 09 48

☐**Sportspiele-Pack** Mit dem Eishockeyspiel Karamalz-Cup, Fußball- und Eishockeymanager, Karatespiel, Ligaverwaltung, Abfahrtslauf und einem futuristischen Football-Game. Eine aufwendige Sammlung ausgezeichneter Sportspiele für den Amiga. (4 Disks, 18,40 DM)

☐**Star Trek-Set** Zwei äußerst umfangreiche Strategiespiele um die Enterprise mit Captain Kirk und seiner berühmten Crew. Games, die ein echter Geheimtip für jeden Star Trek-Fan sind und in keiner Sammlung fehlen sollten. Beam me up, Scotty! (5 Disks, 23,- DM)

☐**Strategie-Set** Die Hits unter den Strategiespielen. Werden Sie Agent, Kaiser, Börsenmakler, Manager, Feldherr im US-Bürgerkrieg u.v.m. (6 Disks, 27,60 DM)

☐**Telekommando 1 & 2** Bekannte Adventures mit Top-Grafik und spannender Story. (je 1 Disk, je 4,60 DM)

☐**Tetris-Pack** Brillante Neuauflagen des Klassikers beweisen: Tetris ist und bleibt genial. (3 Disks, 13,80 DM)

☐**Tony & Friends** ...in Kellogg's Land. Aufregendes Hüpfgame à la Mario. *Der* Megaspaß! (1 Disk, 4,60 DM)

☐**The Shepherd** Strategiespiel der Extraklasse, das auffallend stark an Populous erinnert. (1 Disk, 4,60 DM)

Ihre Vorteile bei El Dorado

★Kostenloser Umtausch bei Defekten
★Unschlagbares Preis-Leistungs-Verhältnis
★Telefonische Hilfe bei Problemen
★Keine Demoversionen, keine Massenware
★Ihre Bestellung geht in der Regel noch am selben Tag raus, sicher verpackt
★Einsteigerfreundliche Hilfstexte auf Disk
★Von Amigazeitschriften empfohlen
★Die El Dorado-Sets sind einfach Spitze!

...überzeugen Sie sich selbst!

So einfach bestellen Sie

Per Nachnahme: Rufen Sie an und nennen Sie Ihre Programmwünsche, sowie Ihre Anschrift. Natürlich können Sie auch einfach eine Karte oder einen Brief schreiben. Sie bezahlen bequem beim Briefträger, der Ihr Päckchen vorbeibringt.
Per Vorkasse: Schreiben Sie uns Ihre Wünsche und legen Sie einen V-Scheck über den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten bei.

Alle Programme laufen auf allen Amigas ab 1 MByte - sofern nicht anders angegeben.

Versandkosten

Per Nachnahme: 7,90 DM. Per Vorauskasse: 5,90 DM. Ausland VK: 14,90 DM. Abholung nach Absprache!

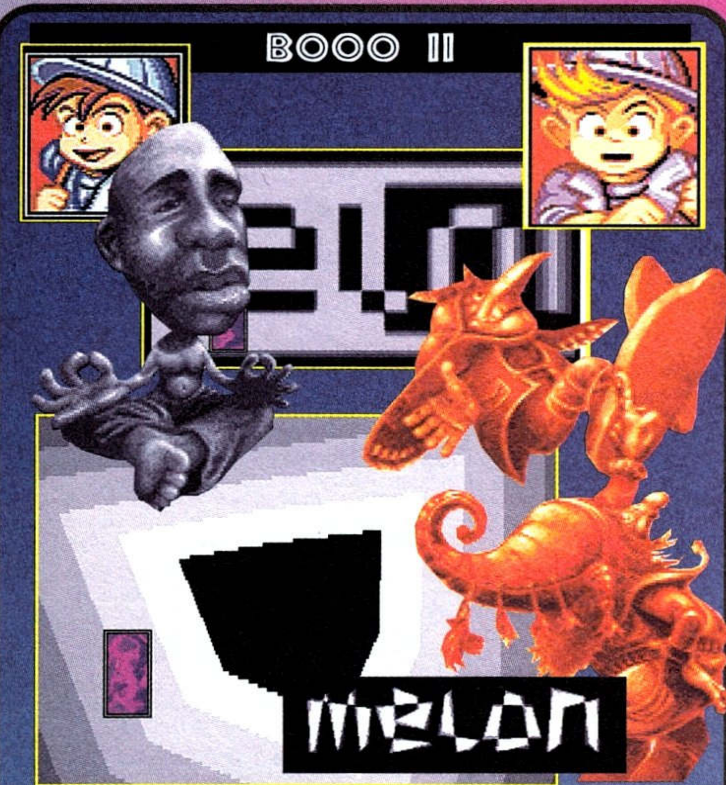
El Dorado Softwareversand
Christopher Münchhoff
Brucknerstraße 47
71640 Ludwigsburg

Direktversand und Beratung:
07141/29 09 48
Direktversand:
07141/28 00 11

DEMO Galerie

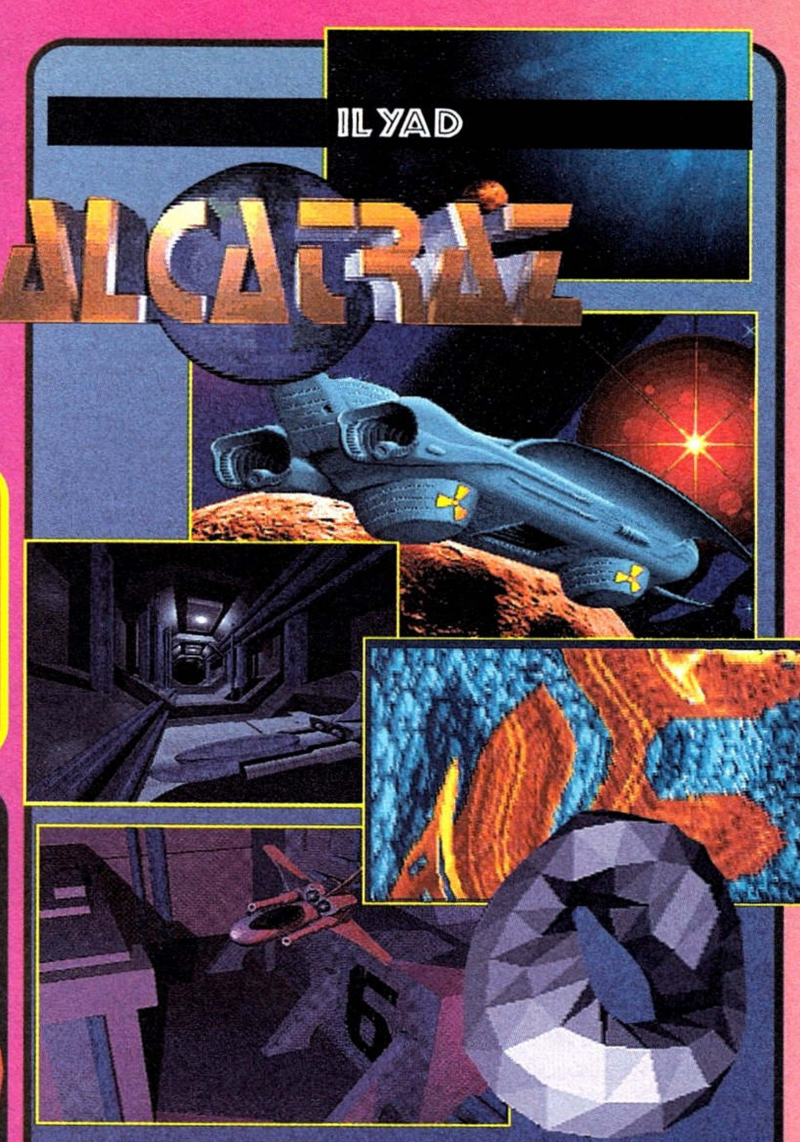
Was ist Euch nun wichtiger: das erste Frühlingslüftchen im Park oder frühlingsfrische Demos im Amiga? Ihr braucht nicht zu antworten, wir können's uns denken – hier kommen die digitalen Top-Shows des Monats!

BOOO II



Die Demologen von Melon haben in ihrer berühmten „Distillery" wieder mal einen starken (aber leider kurzen) Trank gebraut, der von einem frechen Knirps mit Mütze serviert wird. Anschließend erteilt eine Digi-Stimme Rauchverbot, ein vergeistigter Guru schwebt durchs Bild, und das anscheinend besoffene Gruppenlogo torkelt über den Screen. Jetzt quirlen diverse Violettschattierungen durch ein kleines Fenster, und der Gruppenname zoomt im Takt zur chaotischen Musik vor und zurück; schon leitet ein Kumpel des Frechdachses vom Anfang zur ebenso feinen wie finalen Märchengrafik mit Zwergen über. Tja, und das war's auch wieder – dabei hätte man gerade so richtig Appetit bekommen!

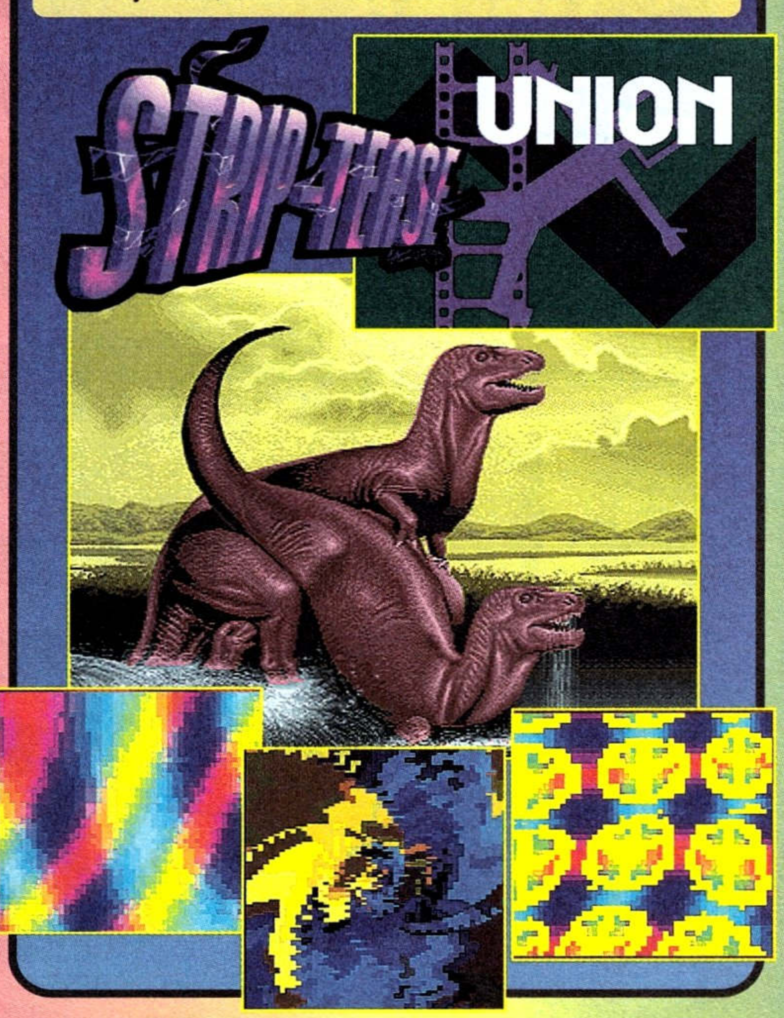
ILYAD



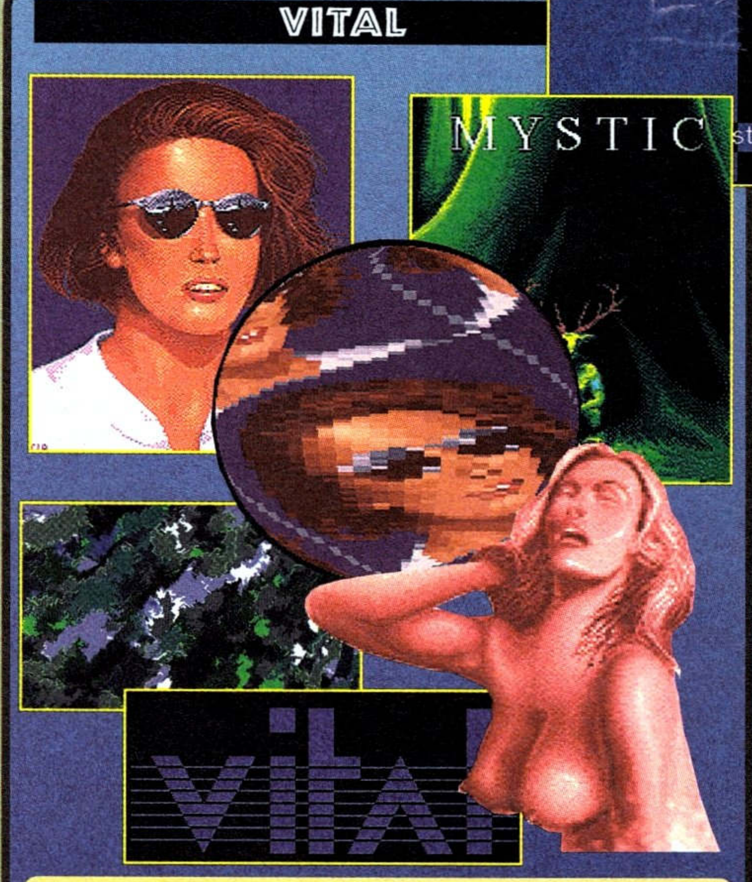
Alcatraz bricht erneut alle Rekorde, zumindest was Speicherbedarf und Diskettenanzahl anbelangt: Ohne einen 1200er mit zumindest 3 MB Fast-RAM läuft hier gar nichts, dafür sind die vier Scheiben aber auf Festplatte installierbar. Und selbst wenn sie den Betrachter mit erklecklichen Ladezeiten quälen, so macht sich die Geduld doch bezahlt. Denn das Demo weiß gleich von Anfang an zu beeindrucken – etwa wenn sich zum Start eine große Dotkugel in ein plauderndes Gesicht verwandelt. Nachdem sich diese Morph-Fratze mit hämischem Gelächter verabschiedet hat, geht's unter dramatischer Musikbegleitung auf eine Reise ins All. Dabei wird ein interessanter Planet gescannt, was hektischen Alarm auslöst und einen Flieger starten läßt. Zwischendurch schwirren der Gruppenname sowie der Demotitel ins Bild, und nach ein paar Membernamen sehen wir noch ein Fliegerprofil. Es folgt eine rasante Tunnelfahrt, an deren Ende eine Bitmap-Erdkugel wartet, die sich in einer Art Slideshow unter anderem mit einem Dot-Schiff, einem wabernden Wurmring, einem Thorus und einem zarten Fraktal-Farn abwechselt. Dann wird nochmals an den Gruppennamen erinnert, ehe ein Raumer und der abschließende Vektor-Jet (über den der Endscroller wandert) den Zuschauer aus der Demolandschaft befördern. Ja, neben „Odyssey" von anno 92 ist dies eines der beeindruckendsten Werke der Gefangenen von Alcatraz!

STRIP-TEASE

Frischfröhliche Dinos eröffnen das coole Dentro der Union Crew, welches bei der Intel-Outside-Party in Warschau erstmals gezeigt wurde. Unterlegt von super abgestimmter Musikbegleitung, stellen sich die Macher des kleinen Kunstwerks zunächst mit einem wirbelnden, witzigen Strichmännchen vor und präsentieren anschließend den Demotitel in echt schickem Outfit. Knallbunte Flächen in einem Fenster zeigen später auch kleine Peace-Symbole, ehe sich von links und rechts ein Dotgitter und der Gruppenname ins Bild schieben. Dann spielt ein quetschfreudiger Würfel hinter den Credits verrückt, nur um von einem heranzoomenden Muster verdrängt zu werden, das seinerseits nach ein paar Drehungen wieder aus dem Sichtfeld wirbelt. Der folgende Endscroller vor farbenfrohem Hintergrund enthält unzählige Messages, Greetings, Infos zu den Crewmembers und schließlich die Kontaktadressen in Polen.



VITAL



Tatsächlich fehlt es diesem Werk nicht an Vitalität, was schon an der lässigen Eröffnung (ein Baum lehnt am Gruppennamen) zu erkennen ist. Jetzt wird der Demotitel riesig herangezoomt und nach vorne aus dem Bild befördert, ein biegsames Objekt aus Dotlinien marschiert einmal gemütlich durchs Bild, und eine coole Lady mit Sonnenbrille erscheint – nachdem sie als Textur auf eine Kugel verfrachtet wurde, gerät die Gute allerdings ganz schön ins Rotieren. Es folgt ein Kaleidoskop aus kreiselnden Dotspielereien neben dem im Miniformat eingeblendeten Gruppenlogo, bis ein Rechteck tollpatschig ins Bild stolpert. Daraufhin springen dem Betrachter zwei sich blitzartig abwechselnde Grafiken von Fabelwesen ins Auge, und das wortwörtlich. Unter hektisch werdenden Klängen verschafft sich sodann ein Musterdurcheinander Raum, räumt diesen aber bald für eine Igelkugel. Ist auch sie verschwunden, darf man auf einer bunten Fläche Karussellfahren und anschließend eine nackte Schönheit bewundern. Das Ende der Fahnenstange markiert schließlich der Endscroller vor einer flott bewegten Hintergrundtapete mit dem Gruppenlogo als Muster.

GEKAUFT!

Wer eines der heute vorgestellten Superdemos käuflich erwerben will, der braucht nicht viel Geld – aber unsere unbezahlbare Infobox mit den technischen Eigenheiten und Bezugsquellen der Progis. Alsdann: lesen, bestellen, laden und Spaß haben! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
BOOO II	allen Amigas mit 1 MB RAM	1,70 DM + Porto 1 Disk	AMItech-Computerversand Frank Heine Theodor-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel: 05361/ 74 650
ILYAD	A1200 + A4000 mit mindestens 3 MB RAM	3,40 DM + frank.Rückumschlag + 4 Leerdisks 4 Disks	Malik Aziz Meischenfeld 102 52076 Aachen
STRIP-TEASE	allen Amigas mit 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computer Software, Börendorfstr.24 46395 Bocholt, Tel.02 871/ 18 51 15
VITAL	nur auf A1200 + A4000	2,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht-AMIGA-PD-Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel:+ Fax: 04931/ 16 72 22

Die löwenstarke Disney-Competition

Hier ist der Leu los!

Sprungstarke Cineasten dürfen sich freuen, denn derzeit hüpft ja ein Disney-Held nach dem anderen von der Leinwand auf die Amiga-Plattformen – erst „Aladdin" und jetzt der „König der Löwen". Hier kommen über 20 weitere gute Gründe für Freudensprünge!

Welche Mühe man sich bei Virgin jeweils mit der Versoftung gegeben hat, beweisen einerseits der Hit für „Aladdin" und andererseits der aktuelle Test zum „König der Löwen". Aber vielleicht traut Ihr ja nur Euren eigenen Augen? Im Normalfall kostet mangelndes Vertrauen natürlich Euer Geld, aber Virgin nimmt die Beweisführung diesmal auf die eigene Kappe – und spendiert besagte Spiele zur Verlosung. Und weil die Finger gerade in der Spendierhose waren, kamen darüber hinaus noch tolle Soundtrack-CDs mit der preisgekrönten Filmmusik und schicke T-Shirts mit Motiven zum Löwenkönig zum Vorschein!

So weit, so wunderbar, doch wollen wir uns nicht ganz ohne Gegenleistung von dem guten Stoff trennen. Nö, erst mal beantwortet Ihr uns bitte folgende

PREISFRAGE:
WER SINGT DEN TITELSONG VON „KÖNIG DER LÖWEN"?

Tja, wenn Ihr schon eine der heißen Sound-Scheiben gewonnen hättet, dann wüßtet Ihr natürlich bereits den Namen des weltberühmten Brillenträgers. Aber vielleicht findet Ihr es ja auch so heraus? Denn nur dann könnt Ihr das richtige Lösungswort auf eine Postkarte schreiben und diese bis spätestens zum 10. Februar 1995 (Einsendeschluß) an uns schicken, um bei der Verlosung dabeizusein. Ein lesbarer Absender wäre gut, der Rechtsweg hingegen schlecht, weil ausgeschlossen – genau wie die Mitarbeiter von Virgin, Disney und dem Joker Verlag. Wer jetzt noch übrig ist, dem drücken wir sämtliche Löwenkrallen!



1. PREIS:
JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" UND „ALADDIN" (AGA), EIN T-SHIRT UND EINE SOUNDTRACK-CD

2. – 4. PREIS:
JEWEILS JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" UND „ALADDIN" (AGA)

5. – 10. PREIS:
JE EIN EXEMPLAR VON „KÖNIG DER LÖWEN" (AGA) UND JE EINE SOUNDTRACK-CD

11. – 20. PREIS:
JE EIN T-SHIRT MIT MOTIV „KÖNIG DER LÖWEN"



Joker Verlag
„Disney-Competition"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



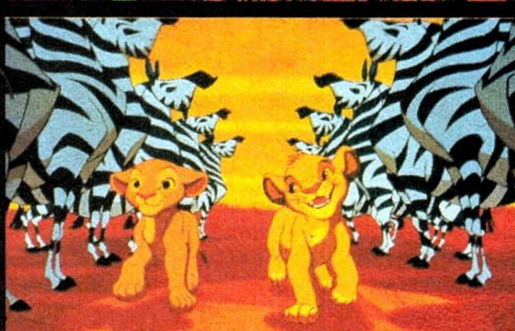












DAS AMIGA-SPIEL DES JAHRES 1994

Knapp 10.000 Leser können nicht irren: Bühne frei für den König der Amiga-Spiele 1994 und seine Genre-Statthalter, Spot auf die Medaillen…

DAS SPIEL DES JAHRES

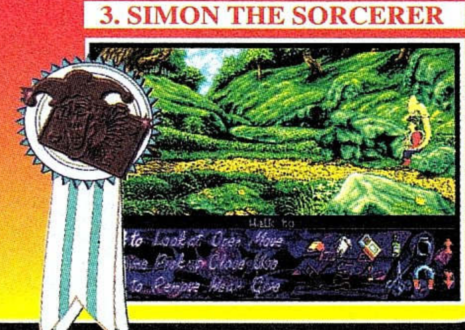
1. DIE SIEDLER



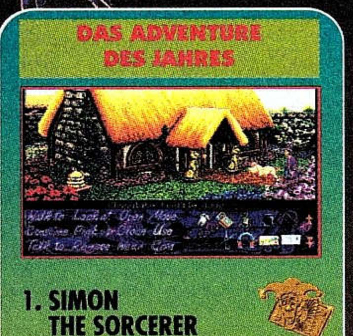
2. BUNDESL. MAN. HATTR.



3. SIMON THE SORCERER



DAS ADVENTURE DES JAHRES



1. SIMON THE SORCERER
2. BENEATH A STEEL SKY
3. UNIVERSE

DAS ACTIONGAME DES JAHRES



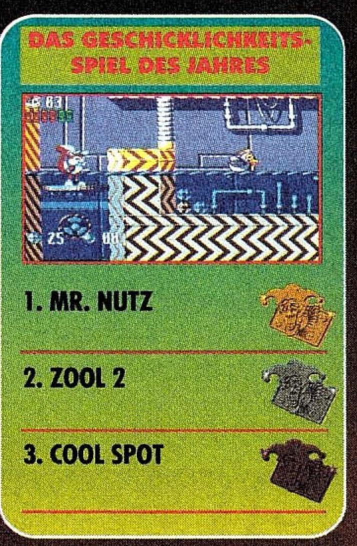
1. RUFF'N'TUMBLE
2. BANSHEE
3. APOKALYPSE

DAS SPORTSPIEL DES JAHRES



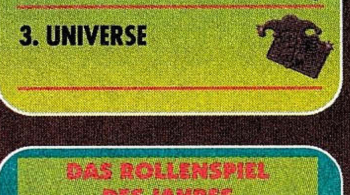
1. BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
2. SKIDMARKS
3. SENSIBLE WORLD OF SOCCER

DAS GESCHICKLICHKEITS-SPIEL DES JAHRES



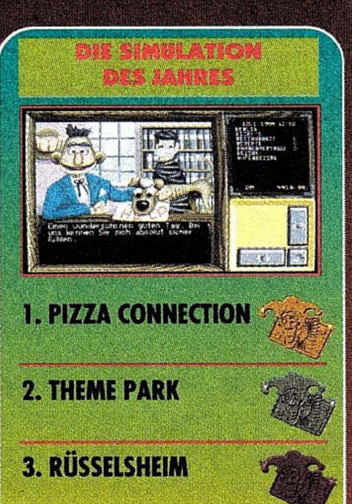
1. MR. NUTZ
2. ZOOL 2
3. COOL SPOT

DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES



1. HEIMDALL 2
2. ISHAR 3
3. DARKMERE

DIE SIMULATION DES JAHRES



1. PIZZA CONNECTION
2. THEME PARK
3. RÜSSELSHEIM

DAS STRATEGICAL DES JAHRES



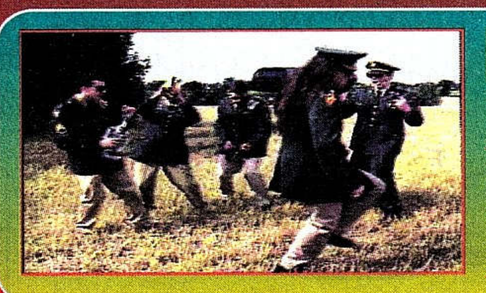
1. DIE SIEDLER
2. UFO
3. CRISTOPH KOLUMBUS

DER GENREMIX DES JAHRES



1. DER CLOU!
2. FRONTIER – ELITE 2
3. GOBLINS 3

DER LESER-SONDERPREIS DES JAHRES



1. KANONENFUTTER (hier ein Foto der nicht indizierten CD-Version)
2. MICROCOSM
3. BRIAN THE LION



Ruhmeshalle

Up & Down

Mit neuem Brennstoff habt Ihr uns ja wieder ordentlich versorgt und uns so vor dem sicheren Kältetod verschont – heißen Dank! Als Gegenleistung versorgen wir drei von Euch mit je einem brandheißen Game: Mit Bundesliga Manager Hattrick lenkt die Geschicke seines Vereins
Sascha Burghold, Hamburg
Mit Pizza Connection baut sich sein Fladen-Imperium auf
Helian Hallensleben, Braunschweig
Und mit Der Trainer bringt seine Mannschaft auf Erfolgskurs
Thomas Eckrodt, Steinfurt

Stromausfall

Angetreten zur Ausgabe der Trading Cards! Die stolzen Gewinner je einer Master- und dreier Power-Packs von Dark Force sind
Christian Dasbach, Gelsenkirchen
Marc Friese, Soltau
Reinhard Frank, Bergkamen
Christian Stelzner, Leipzig
Wilfried Menze, Springe

Kicker Cup

Die Ergebnisse des letzten Spieltags seien hier verschwiegen, dafür plaudern wir ganz ungeniert die Gewinner aus: Mit Bundesliga Manager Hattrick managt seinen Verein
Martin Rennemeier, Haltern
Ein überaus sportliches Outfit durch den Joker-Jogger verpassen wir
Rafael Lech, Dortmund
Dirk Messerer, Hannover
Ursel Braun, Nordholz
Je eine Joker-Watch bekommen spendiert
Benjamin Kozlowski, Salzgitter
Marko Ortlauf, Frankfurt
Matthias Kretzler, Schenefeld
Vom Joker-Shört sind schwer betört
Ralf Zimmermann, Gottmadingen
Alexander Straub, Annweiler
Siegried Weny, Köln

Spiel des Jahres

Die Wahl ist gelaufen, das Spiel des Jahres wäre gekürt – ist also nur noch zu klären, wer von Euch eines der 50 versprochenen Top-Games abgreifen kann. Also aufgepaßt:
Marcus Menzel, Hochdorf
Hauke Sornsen, Keitum/Sylt
Thomas Ron, CH-Locarno
Elmar Sander, Bergisch Gladbach
Sven Oswald, Dresden
Andreas Henning, Bochum
Thijs Hegemann, NL-Grubbenvorst
Stephan Wondruschka, Hamburg
Manuela Klitzing, Rudolstadt
Marko Schoske, Lauba
Karlheinz Scherer, Rüsselsheim
Igor Vucinic, Rinteln
Christhart Kratzenstein, Leutkirch
Matthias Barhainski, Prien
Christophe Veron, Kaiserslautern
Ingo Plöger, Rhauderfehn
Christian Pönsch, Berlin
Beat Bommeli, CH-Wetzikon
Marcel Titz, Leverkusen
Wolfgang Mötz, Ollersdorf
Tobias Merzenich, Köln
Denis Holz, Schwerin
Helmut Strübel, A-Lienz
J. Matthias Meier, Stuttgart
Michael Choritz, Wolfsburg
Heiko Vogel, Bad Berneck
Manuela Härich, Hamburg
Gerd Frey, Fulda
Samuel Bachmann, CH-Zürich
Nico Rohrschneider, Brandenburg
Jörg Decker, Berlin
Wolfgang Kublar, A-Wien
Marc Dikan, Freiburg
Danny Böhm, Erfurt
Andreas Gsodam, Lüdenscheid
Andree Reichow, Rostock
Karin Ledermann, Kevelaer
Jürgen Schwärzel, Wiesbaden
Thomas Finck, Lingen
Axel Rehm, Cuxhaven
Christian Konsetzky, Nordhorn
Ursula Wettengel, Heimsheim
Michael Hendriks, NL-Kerkrade
Alfred Vit, A-Wien
Dieter Toepke, Lübeck
Thomas Fischer, Wolfenbüttel
Andreas Weiß, I-Eppan
Roger Stamm, CH-Niederbipp
Gunther Reichel, Hof
H. Lohrenscheidt, Lingen

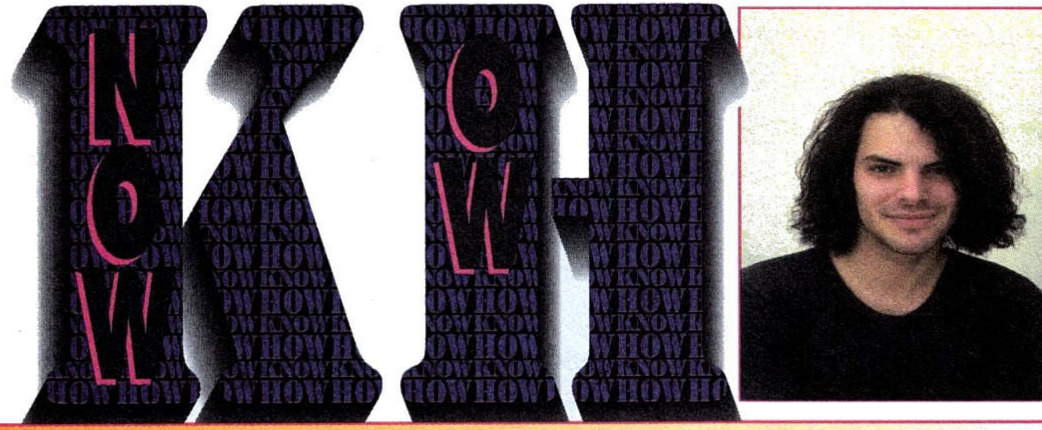
Die Wurst hat zwei Enden, die Ruhmeshalle dagegen nur eins, und bei diesem wären wir jetzt auch angelangt. Also dann viel Spaß mit den Preisen – bis nächstes Mal!

OH NOO!!!

Die Brork MASKE

Maske ausschneiden, weisse Löcher ausschneiden – und Pupillen auch!

RECHTZEITIG ZUM KARNEVAL



Wollt Ihr wissen, warum grüne Ameisen zum Frühstück keinen Früchtequark essen? So ein Pech, dann habt Ihr das falsche Magazin gekauft! Gilt Euer Interesse jedoch eher den neuesten Tips, Tricks, Cheats und Lösungen, dann seid Ihr hier wie immer an der richtigen Adresse!

HILFE!! FRAGEN?!

Marcus Jungmann alias Matt Stuvysunt vergriff sich in **Der Clou!** mit seinen kleinen gierigen Gichtgrabschern dummerweise an einem Drogenkoffer der Mafia. Die „Familie", über das Verschwinden ihres Eigentums freilich wenig erbaut, schnappte sich daraufhin postwendend den kleinen Drogendieb und zwang ihn, an einem Einbruch teilzunehmen. Matt war natürlich sofort klar, daß es für ihn nur einen einzigen Weg geben würde, jemals wieder aus den Fängen der Camorra zu entkommen: Er mußte diesen Einbruch so drehen, daß nur die Mafiosi erwischt und eingebunkert würden! Doch leichter gedacht als getan, denn bislang endete jeder seiner Versuche mit den Worten „…und so landeten wir alle vier für Jahre hinter Gittern…". Welcher Mafia-erfahrene Langfinger kann Matt nun also zeigen, wie die liebe „Familie" abzuschütteln ist?

Da es in **Das Erbe 2** Infos anscheinend nur für Familienangehörige gibt und Torsten Ewalds mißtrauisches Tantchen mitnichten davon überzeugt ist, daß sie es hier mit ihrem herzallerliebsten Neffen zu tun hat, sieht sich Torsten nun gezwungen, seine Blutsverwandtschaft zu beweisen. Nur wie!? Mit der Beseitigung der Probleme im Badezimmer sowie der umweltgerechten Entsorgung des Hausmülls hat er es bis dato noch nicht geschafft, sich die Gunst der alten Dame zu erschleichen. Was fehlt noch? Wie kann er den endgültigen Beweis erbringen?

Den Raum mit den Runenfeldern hinter sich lassend, steht Christoph jetzt in **Heimdall 2** vor den Steinköpfen. Laut unserer Komplettlösung ist es dort, um den dritten Teil des Talismans zu erhalten, nötig, jedem Betonschädel einen Pfeil in den Rachen zu schießen. Prinzipiell nichts dagegen einzuwenden, nur ist es anscheinend Christoph nicht möglich, dem felsigen Kopferl neben der rechten Treppe das ihm gebührende Projektil zukommen zu lassen. Tja, und ohne Volltreffer gibt's eben auch keine Belohnung…

Sollte sich unter den Rolli-Opis und -Omis noch jemand befinden, dessen verkalkte graue Zellen sich düster an die guten alten **Legends of Fairghail** zu erinnern vermögen, so heißt's für ihn jetzt aufgepaßt: Christian Kaerger entdeckte nämlich nach langem Suchen in der Zwergenmine einen Ausgang, der zum einen zur bereits über einen anderen Weg erreichbaren „tödlichen Halle" und zum anderen ins Freie führt. Dort an der frischen Luft sieht sich Christians Truppe einem versteinerten Schwert sowie einer verschlossenen Tür, die zwar den sogenannten Stab akzeptiert, jedoch trotzdem verriegelt bleibt, gegenüber. Da das sonst so „aufschlußreiche" Amulett nach Öffnung einer Tür in der Zwergenmine aus dem Inventar verschwand, sieht Christian keine Möglichkeit mehr, die verflixte Tür zu entriegeln! Wer weiß, wie's geht?

So sicher wie das Amiga vor dem Joker…

…ist nur eines: Wir werden nicht länger ruhen, bis daß auch der letzte von quälenden Fragen umnebelte Zocker durch eine Eurer weisen Antworten wieder den rechten Durchblick erlangt hat! Also denkt gar nicht erst daran, die Aussage zu verweigern, denn irgendwann kriegen wir Euch ja doch – oder zumindest Eure Antwort auf obige Fragen, fein säuberlich in Wort und Bild gefaßt, eingewickelt in einen Umschlag und mit unserer Adresse sowie dem **Kennwort: Fragen** versehen. Wenn nicht, dann gnade Euch Commodore…

Unser Versprechen gilt selbstverfreilich auch denjenigen unter Euch, die immer noch völlig vernebelt durch die Lande der Bits und Bytes ziehen müssen: Ein Brief von Euch genügt, und wir werden Eure spieletechnischen Probleme auf dieser Seite breittreten! Ein Anruf von Euch genügt, und wir werden Euch den Blick persönlich schärfen, denn schließlich haben wir ja auch noch unsere

HOTLINE

VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Karten zu:

Tips und Cheats zu:

Freezer-Adressen zu:

Was lacostet die Welt? Geld spielt keine Rollex! Denn wer jetzt schnell all sein Wissen zum Thema Tips, Tricks, Cheats, Lösungen, Karten usw. zusammenrafft, den gesamten Kram in Wort und Bild faßt und ihn an untenstehende Adresse schickt, dem schenken wir **bis zu 300 muntere Deutschmark!** Voraussetzung ist natürlich, daß wir Eure Zeilen nach eingehender Prüfung auf Aktualität, Funktionstüchtigkeit und Originalität (es soll sie ja immer noch geben, die ewigen Abschreiber…) für würdig befunden haben, auf diesen kostbaren Seiten veröffentlicht zu werden…

Ach ja, und zeigt doch bitte ein wenig Mitleid mit den armen wundgetippten Fingerchen völlig überarbeiteter Jokerredakteure, indem Ihr längere Texte als ASCII-Files sowie am Computer gezeichnete Karten als IFF-Files auf einer Diskette beilegt – Euer Schaden soll's nicht sein!

JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

LÖSUNG

LITIL DIVIL

Die wohl größte lukullische Leckerei unserer Tage, „die Mystische Pizza der Fülle" ist endlich gefunden! Nach unzähligen entbehrungsreichen Tagen, Tausenden teuflischen Fallen und Unmengen schier unlösbarer Rätsel ist es Norbert Kaiser und Sonja Hillenbrand mit ihrer Kreuzung aus dänischer Dogge und spatzenhirnigem Satan schließlich gelungen, den Gipfel der modernen Gourmetküche vor dem Vergammeln zu erretten:

Vorabinfo: Aus Gründen der Übersicht haben wir auf den Karten die kleinen, jedoch oftmals recht gemeinen in den Gängen installierten Fallen nicht eingezeichnet. Wir empfehlen Euch daher, beim Durchqueren der Levels den Blick auf den Boden und die Wände rechts und links zu richten. Am Anfang jeder Levelbeschreibung gehen wir auf die Fallen und deren Umgehungsmöglichkeiten gesondert ein. Bleibt noch zu erwähnen, daß es sehr wichtig ist, alles Geld einzusammeln und sämtliche Schlüssel mitzunehmen. Die Aufgaben sind alphabetisch geordnet und sollten der Reihe nach gelöst werden. Noch ein kleiner Tip: Falls Mutt unterwegs mal die Puste ausgeht, genügt ein kurzer Besuch im Abspeicherraum, denn nach Verlassen des nützlichen Zimmerchens verfügt der mutige Dungeongänger wieder über volle Energie!

LEVEL I

Fallen: Wenn Ihr nicht allzu schnell durch die Gänge saust, sind alle Fallen rechtzeitig zu erkennen: eine Lochreihe im Boden, aus der bei Betreten Spitzen schießen. Diese kann man überspringen oder umgehen. Wasser- und Feuerspeier werden nicht ausgelöst, wenn man dicht an ihnen vorbeigeht. Löcher werden elegant übersprungen. Wichtig: In diesem Level haben wir eine Tür rot gekennzeichnet, weil diese unbedingt mit dem ersten gefundenen Schlüssel geöffnet werden muß – sonst gibt's kein Weiterkommen. In allen anderen Levels spielt die Reihenfolge keine Rolle.

Als erstes gilt es nun, den rüden Burschen von der Brücke zu prügeln – was allerdings, da Ihr noch unverwundbar seid, keine Probleme bereiten sollte. Durch das Tor geht's dann in den ersten Level. Hier sammelt Ihr alles in den Gängen herumliegende Geld ein, trabt in den Shop und kauft den Eimer sowie das Insektenspray. Danach wird's Zeit, die erste Aufgabe in Angriff zu nehmen:

Aufgabe A – Die Spinne: Geht direkt auf den Spinnenkopf zu und sprüht ihn 16mal mit Insektenspray ein. Ihr solltet Euch nicht zu oft von den Juniorspinnen beißen lassen – wenn nötig, zertretet sie. Ist die Mutterspinne erst mal erledigt, steckt Ihr die Taschenlampe ein und verlaßt den Raum wieder. Auf geht's zu…

Aufgabe B – Säuresee: Mit etwas Timing hüpft Ihr von Stein zu Stein bis zum Feuerspeier. Sobald Ihr unbeschadet vor ihm steht, erledigt Mutt den Rest von selbst.

Aufgabe C – Teleporter und Skelette: Nehmt die Karte zu Hilfe, und laßt Euch bloß nicht von den umherfliegenden Knochen erwischen. Die Karte zeigt Euch zwar den direkten Weg, jedoch nicht die komplette Ebene! Teleporter 6 wird nach dem Einsammeln des Edelsteins zum Ausgang.

Bevor Ihr nun die nächste Aufgabe löst, solltet Ihr mit dem hoffentlich eingesammelten Geld nochmals den Shop besuchen und alles mitnehmen, was es dort noch zu kaufen gibt.

Aufgabe D – Die Arena: Ihr müßt Euren Gegner mit höchst akrobatischen Kung-Fu-Aktionen fünfmal treffen, erst dann gibt ihm Mutt ohne Euer Zutun den Rest.

Aufgabe E - Knochenkarate: Nachdem Ihr dem schwarzen Kuttenträger eins übergebraten habt, schickt er Euch nacheinander seine drei Helfer auf den Hals. Diese müssen nun mittels Karatekicks besiegt und die Knochenhäufchen sofort zertrampeln werden – sonst erstehen die schaurigen Gestalten wieder auf. Sind alle Widersacher erledigt, gebt Ihr dem Torwächter noch eins auf die Mütze – dieser löst sich dann auch prompt in Luft auf.

Aufgabe F – Meerjungfrau: Vor Euch seht Ihr drei Fische. Wenn Ihr auf sie springt, rülpsen sie ein Zeichen. Die Meerjungfrau gibt Euch nun die „nachzurülpsenden" Zeichen vor. Ihr müßt also nur noch in der richtigen Reihenfolge auf die richtigen Fische springen. Nach fünf Rülpsreihen ist schließlich auch diese Aufgabe gelöst.

Aufgabe G – Die Schmiede: Hier müßt Ihr so lange an den Schaltern mit den Pfeilen drehen, bis die Flamme ungehindert das Seil durchbrennen kann. Der kleine grüne Molch kann dabei ganz hilfreich sein – sollte er jedoch stören, kickt ihn einfach runter. Ist dies erledigt, begebt Ihr Euch zum gekennzeichneten Ausgang. Dort erwartet Euch der Schlüsselwächter. Gegen Herausgabe Eurer gesamten Barschaft sollte er Euch den blauen Schlüssel aushändigen. Tut er's nicht, habt Ihr sicher nicht alles Gold dieses Levels gefunden – also noch mal alles absuchen! Seid Ihr erst mal durch die Tür, muß nur noch der Seelenwächter aus dem Weg geräumt werden. Danach befreit Mutt die Seelen seiner verstorbenen Vorgänger durch das Einsetzen von drei eingesammelten Gegenständen. Schlüssel- und Seelenwächter sowie die Befreiungsaktion kommen übrigens am Ende jedes Levels.

LEVEL II

Fallen: Zu den Fallen aus Level I kommen nun noch die Bogenschützen links und rechts. Durch ihre goldene Farbe sind sie auch bei schnellerer Gangart gut auszumachen. Bei ihnen gilt das gleiche Prinzip wie bei Wasser- bzw. Feuerspeiern: Möglichst dicht daran vorbeischleichen! Wie schon im vorhergehenden Level trefft Ihr zunächst auf den Anfangsfuzzy, der zwar inzwischen ein wenig trainiert hat, den Ihr jedoch trotzdem schnell (ohne Energieverlust) beseitigt habt. Los geht's mit

Aufgabe A – Seilziehen: Falls Ihr beim Durchstreifen der Gänge die Hinweistafel übersehen haben solltet, hier noch mal die Reihenfolge, in der die Stricke zu ziehen sind: 3 4 2 1.

Aufgabe B – Die drei Brücken: Den besten Weg haben wir auf der Karte eingezeichnet. Haltet Euch auf der Brücke rechts, andernfalls erwischen Euch die Feuerbälle! Außerdem hüpft hier ab und zu ein Frosch vorbei, der anscheinend noch nichts zum Frühstück hatte – kommt ihm nicht zu nahe, sonst endet Ihr im Froschmagen.

Aufgabe C – Der Drachenhort: Hier gilt es nun, mit Hilfe der in der linken Ecke herumliegenden Edelsteine dem Drachen die Nase zu stopfen. Nach ein paar Würfen sollte das geschehen sein. Danach lenkt Ihr Mutt zum prall gefüllten Goldsack, in dem sich eine Drachenfigur verbirgt. Habt Ihr das Teil, geht's zur nächsten Aufgabe.

Aufgabe D – Porto Salvador: Zockt im coolen Horrorlook nach altbewährtem Spielprinzip mit einem Teufel. Sobald Ihr dreimal das Auge gefunden habt, könnt Ihr den Raum rechts verlassen (freilich erst, nachdem Mutt den erspielten Würfel

eingesackt hat). Bevor es zu weiteren Heldentaten geht, flitzt Ihr erst mal zum Shop und bereitet Euch mittels Hellebarde auf die nächste Aufgabe vor.

Aufgabe E – Arena: Unterschätzt Euren Gegner nicht – er hat ein paar miese Tricks auf Lager. Aber jetzt nicht gleich panisch werden, mit der Hellebarde zieht ihr diesem „Widder" nach fünf Treffern buchstäblich das Fell über die Ohren.

Aufgabe F – Die Giftküche: Zwar könnt Ihr erst mal dem Skatclub bei Spaß und Spiel zusehen, doch werdet Ihr so nie zum Ende kommen! Widmet Eure Aufmerksamkeit lieber den sechs Flaschen, genauer gesagt dem roten, grünen und blauen Trank. So Ihr diese nämlich in eben dieser Reihenfolge in den Kessel schüttet und das Gebräu schließlich trinkt, verwandelt Ihr Euch in eine Maus. Rennt nun im Zickzack an den Hexen vorbei direkt zum kleinen Tor. Sollte Euch unterwegs die Katze erwischen, müßt Ihr wieder von vorne beginnen.

Aufgabe G – Seifenblasenhüpfen: Hierzu ist anzumerken, daß sich die Haltbarkeit der Seifenblasen nach der Größe richtet! Zunächst einmal müßt Ihr Euch einen Hebel besorgen, der von Zeit zu Zeit in einer der Seifenblasen auftaucht. Am besten stellt Ihr Euch auf diese Blase und wartet, bis sie zerplatzt. Hüpft danach zur Ausgangsposition zurück, setzt den Hebel ein und legt ihn um. Nun heißt es nur noch auf die andere Seite gelangen, und schon geht's weiter. Bei Punkt H findet Ihr den obligatorischen Schlüsselwächter, der Euch nach Ablieferung der eingesammelten Kohle den blauen Türöffner aushändigt. Danach noch schnell den Seelenwächter umgehauen, die armen Seelen befreit und ab in…

LEVEL III

Fallen: Zu den bereits genannten Fallen gesellt sich eine weitere kleine Gemeinheit: Das Überspringen der Löcher ist nun nicht mehr ganz so einfach, da diese mittlerweile bewohnt sind. Von wem, läßt sich nicht genau feststellen, da man nur den Arm zu Gesicht bekommt.

In diesem Labyrinth werdet Ihr nur eine einzige Aufgabe knacken müssen:

Aufgabe A – Ganz wie Rambo: Ziel ist es, drei Ebenen von feuerballspuckenden Monstern zu befreien und alle Gegenstände einzusammeln. Greift Euch zuerst einmal „die kleine Flag", denn ohne diese werdet Ihr hier überhaupt nichts zerreißen können. Die Farbfallen lassen sich im übrigen nur überqueren, wenn sie die entsprechende Farbe des Stockwerks aufweisen. Mit dem Aufzug gelangt Ihr in die nächste Ebene. Alles weitere ist unserer Karte zu entnehmen. Die Farbe der Karten entspricht der Farbe der jeweiligen Ebene. Kleiner Tip: Studiert die Karte genau, um überflüssige Wege zu vermeiden – sonst wird Euch schnell die Zeit etwas knapp! Nachdem Ihr anschließend noch die gewohnte Levelabschlußzeremonie hinter Euch gebracht habt, geht's weiter in…

LEVEL IV

Fallen: Mutt wird nun beim Überspringen der Löcher nicht mehr an den Beinen gezogen, sondern „angefeuert". Ansonsten bleibt's beim alten.

Aufgabe A – Der Tennisschläger: Ihr müßt es bis auf die Plattform am anderen Ende des Screens schaffen. Der optimale Weg läßt sich unserer Karte entnehmen. Wartet jedoch die eingezeichnete Anfangsstellung der ersten erscheinenden Plattform ab und marschiert erst danach los! Die Felder wechseln immer erst, sobald Mutt den ersten Schritt ins scheinbar Leere wagt.

Aufgabe B – Der Lavastrom: Jetzt ist Timing gefragt. Die schnell schwimmenden Steine solltet Ihr

meiden. Schnappt Euch den Schlüssel, der auf einem der Steine liegt, und öffnet damit die Ausgangstür.

Aufgabe C – Schalterraum I: Klappert nacheinander die numerierten Schalter ab und legt sie um. Bewegung ist hier das Zauberwort, da Euch sonst ein Aschegespenst einfängt und Euch irgendwo wieder absetzt. Mit unserer Karte liegt jedoch auch diese Aufgabe bald hinter Euch.

Aufgabe D – Tennismatch: Treibt den Tennisprofi zur Weißglut! Dazu müßt Ihr natürlich wissen, was es mit den unterschiedlich farbigen Bällen auf sich hat. Stickbelegung: grüner Ball = oben; weißer Ball = links; violetter Ball = unten; gelber Ball = rechts. Den richtigen Abschlagszeitpunkt habt Ihr spätestens nach dem fünften Ball drauf. Erst wenn der Gegenspieler zum dritten Mal verzweifelt jammert, habt Ihr es geschafft.

Aufgabe E – Schau mir in die Augen: Reaktionsvermögen ist Trumpf! Versucht, die drei sich drehenden Totenköpfe mit Augen zu versehen. Dies gestaltet sich recht schwierig, da Euch die beiden Echsen kräftig unter Beschuß nehmen. Am besten gleich zu Anfang in die Mitte spurten und so lange Augen werfen, bis die Viecher loslegen. Danach immer das Feuer in eine Ecke lenken und wieder zur Mitte zurückeilen. Sind alle sechs Augenhöhlen gefüllt, dürft Ihr nach rechts entschwinden.

Aufgabe F – Brettspiel: Versucht die rechte obere Ecke zu erreichen (da, wo zu Beginn Euer Gegner steht). Ihr dürft immer nur ein Feld weitergehen, danach ist der blaue Teufel am Zug. Die Symbolfelder können Euch, aber auch Eurem Kontrahenten helfen! Auf dem gegnerischen Anfangsfeld angelangt, verwandelt sich der bläuliche Satansbraten in eine Schachfigur, die Ihr unbedingt mitnehmen müßt.

Aufgabe G – Der Spiegelschild: Was ist zu tun? Nun, ganz einfach: Ihr müßt vom unteren Abhang über die vorbeikommenden Felsbrocken auf die beiden Plattformen hüpfen und dort die Druckplatten betätigen. Dann schnell zurück zum Abhang, die letzte der drei Druckplatten runtergedrückt, und der Weg ist frei. Ach so, da wären nur noch die beiden mit Speer und Bogen bewaffneten Sensenmänner zu beachten. Der Speer befördert Euch direkt in die Tiefe, die Pfeile erst nach drei Treffern. Die Druckplatten, die sich auf den vorbeischwebenden Plattformen befinden, solltet Ihr übrigens meiden, da sie das Tor wieder verschließen. Als letztes geht's wieder zu Schlüssel- und Seelenwächter…

LEVEL V:

Ihr könnt hier die Mystische Pizza schon fast riechen, ebenso Mutts angebranntes Hinterteil, wenn er die Löcher überspringt! Nach den verschiedenen Varianten der vorherigen Levels sind in diesem Dungeon nun alle Fallen vertreten. Wie Ihr anhand der Karte feststellen könnt, existieren außerdem viele Teleporter. Sie sind die einzige Möglichkeit, von einer Ebene in die andere zu gelangen. Die Beam-o-maten sind durchnumeriert, die Teilabschnitte farbig und mit Buchstaben versehen. Die nicht mit Nummern versehenen Teleporter sind Blindgänger und führen Euch stets zurück in Abschnitt A zum Teleporter 1. Na, dann kann's ja mal losgehen:

Rote Ebene A, Aufgabe A – Ein bombiges Schachspiel: Erstes Gebot: Immer in Bewegung bleiben! Zweites Gebot: Nie in Richtung des aufgedecken Auges stehen oder den Gegner selbst berühren. So Ihr dies beachtet, fleißig Bomben legt und den Gegner dreimal vom Brett sprengt, habt Ihr gewonnen.

Aufgabe B – Rodeo: Schwingt Euch zunächst einmal auf die Stier-Attrappe, achtet dann rechts oben auf die Richtungsanzeige. Solange die Hand rot ist, habt Ihr Spielpause. Die Hufeisen werden nacheinander rot zu glühen beginnen. Sobald die richtungsweisende Hand nach links zeigt und grau wird, bewegt Ihr den Stick so lange auf und ab, bis der Stier sich in die Richtung, in die auch die Hand zeigt, bewegt. Ihr werdet feststellen, daß sich die Hufeisen wieder abkühlen. Treibt dieses Spiel so lange, bis alle Hufeisen wieder grau sind. Mutt hüpft dann von selbst vom Leasinggaul und bekommt eine komplette Cowboyausrüstung. Jetzt solltet Ihr in Teleporter 2 hüpfen – Ihr taucht an Teleporter 3, blaue Ebene B, wieder auf. Bewegt Mutt nun erst mal Richtung Shop und kauft alles auf. Marschiert anschließend los zu…

Aufgabe C – Blumenhüpfen: Hier gießt Ihr mit der Gießkanne die kleine Blume, die Euch sodann als Anfangspunkt dient. Danach heißt's wieder mal sich an die Karte halten und dem dort markierten Weg ins Freie folgen. Dabei den hüpfenden Pollen ausweichen und keine längeren Pausen auf den Grasfeldern einlegen – nur auf den blauen Pilzen seid Ihr sicher.

Aufgabe D – Im Saloon: Der ziemlich unfreundliche Barmann teilt heute nicht nur Getränke, sondern auch „blaue Bohnen" aus. Zwischendurch rennt er schon mal an die linke Seite des Tresens und wirft Euch ein „Blblblblbl" zu. Das ist Eure Chance! Wartet dort und krallt Euch den Schankwirt – die Rache folgt umgehend. Ein Geisterschütze erscheint und fordert Euch zum Duell. Nach einem heftigen Schußwechsel bleibt nur noch ein Häufchen Asche übrig (vom Geistermann, versteht sich…). Obenauf ein Schlüssel, mit dem Ihr wieder rauskommt. Kleiner Hinweis: Den Pianomann müßt Ihr nicht erschießen, er gibt aber eine recht interessante Leiche ab! Ihr müßt übrigens immer in Bewegung bleiben, da Euch irgendein Spaßvogel ständig den Boden unter den Füßen wegsägt. Hüpft nach gemeisterter Westerneinlage in Teleporter 4 – Ihr werdet in Teleporter 5, grüne Ebene C, wieder materialisiert.

Grüne Ebene C, Aufgabe E – Medusas Thronsaal: Stellt Euch genau in einer Linie zu Eurer Gegnerin auf und reflektiert ihre Blicke mittels Spiegelschild auf sie selbst. Achtet dabei auch auf die Schlangen, sie können Euch ebenfalls versteinern! Nach zehn Treffern habt Ihr die Tante mit den wallenden Haaren erledigt und krabbelt über sie hinweg nach draußen. Ein paar Schritte weiter findet Ihr Teleporter 6, der Euch zu Teleporter 7, gelbe Ebene D, führt. Diese durchkämmt Ihr und springt anschließend in Teleporter 8, der Euch zu Teleporter 9, Schwarze Ebene E, bringt.

Aufgabe F – Schalterraum II: Mit der Taschenlampe bewaffnet, orientiert Ihr Euch an der Karte und legt die Schalter in der angegebenen Reihenfolge um. Seid Ihr erst mal draußen, bringt Euch Teleporter 10 zu schwarze Ebene F.

Aufgabe G – Skelettalien: Die rot markierten Rippen dienen Euch als Anlaufmarken. Kurz vor dem Trampolin müßt Ihr abspringen, um im Flug mittels Feuerknopf dem Skelett die Zähne auszutreten. Habt Ihr dies dreimal getan, könnt Ihr den Raum durch das zahnlose Maul des Knochenmanns verlassen. Kleiner Tip: Ihr solltet Euch genau auf die dritte rote Rippe stehlen und von dort aus loslaufen. Teleporter 12 beamt Euch schließlich in die letzte, lila Ebene G. Bei Aufgabe H erwartet Euch hier nun der Endgegner, mit dem wir Euch viel Spaß wünschen! Pickt dem fiesen Pizza-Klau 15mal mit der Hellebarde in den Bauch, dann habt Ihr's fast geschafft. Achtung: Der rabiate Riese schießt Feuerstrahlen aus seinen Hörnern auf Euch! Ist auch dieses Hindernis glorreich überstanden, gilt es, noch schnell die letzten drei Seelen zu erlösen, bevor es an die Piiiiizza geht!

LITIL DIVIL - LEVEL I

verschlossene Tuer
Ein-/Ausgang
Schluessel
Geld
Powerherz
Futter
Save/Energie
Shop
G Aufgaben

A B C D E F G

Litil Divil Level I

Aufgabe C

Ebene a | Ebene b | Ebene c

Knochenwerfer
Gehweg
Anfang
1 → 6 Teleporter

LITIL DIVIL - LEVEL II

Endlosgang
Ein-/Ausgang
Shop
Save/Energie
Powerherz
Schluessel
Geld
Futter
Todeszone
Aufgaben

A B C D E F G H

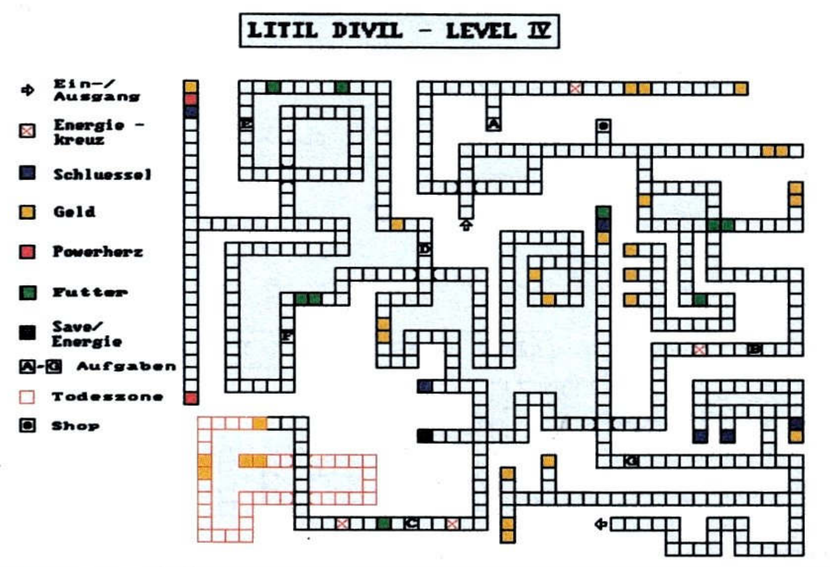
LITIL DIVIL - LEVEL III

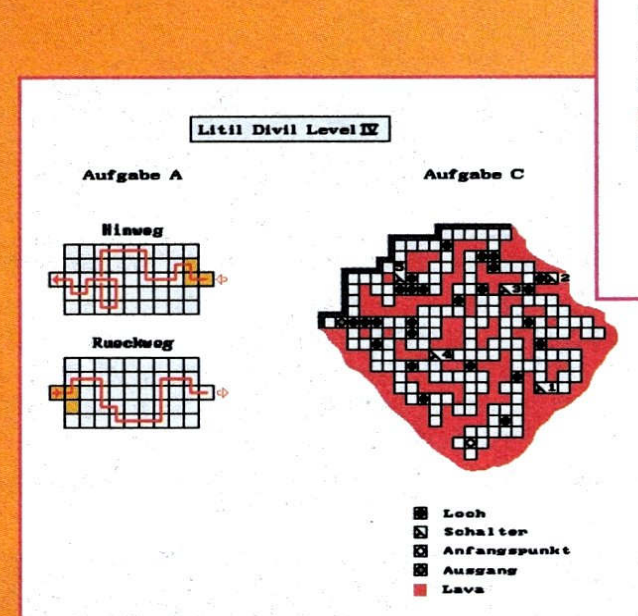
Ein-/Ausgang
Energie-kreuz
Schluessel
Geld
Powerherz
Futter
Save/Energie
A Aufgabe

Litil Divil Level III

Aufgabe A

Ein-/Ausgang
Fahrstuhl
Monster
Falle
Farbfalle
1. kleine Flag
2. Kelle
3. Mantel
4. Becher





LITIL DIVIL – LEVEL V

Ein-/Ausgang
Futter
Geld
Powerherz
Shop
Save/Energie
A-H Aufgaben
Teleporter

Litil Divil Level V

Aufgabe F

Aufgabe C

Loch
Schalter
Anfangspunkt
Ausgang
Lava

Blume
Pilz
Gras

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Im futuristischen Prügelspaß ***Rise of the Robots*** schlägt man ja bekanntlich stets in der Rolle eines Cyborgs den anderen Blechkameraden die Dioden aus der Edelstahlbirne. Wem dies auf Dauer zu langweilig geworden ist, kann jetzt, dank Frank Möller, seine blau glänzende Metallhaut für einen einzigen Kampf gegen den Panzer eines Military-Roboters tauschen: Um im 1-Player-Trainingsmode als Militäreinheit gegen einen Droiden gleichen Typs antreten zu können, muß die Trainingsoption angewählt werden (das Wort „Training" leuchtet hellgrün). Anstatt nun mittels Betätigung des Feuerknopfes die Option zu aktivieren, bewegt man nun den Joystick so schnell wie möglich nach links und rechts. Nach einigen Sekunden blitzt der Bildschirmhintergrund weiß auf, und der Computer beginnt selbständig zu laden – Augenblicke später findet man sich mit ungewohntem Outfit in der Kampfarena wieder! Das gleiche Prinzip kann auch auf den Zweispielermodus angewandt werden, nur muß man sich hier, während man den Stick hin- und herbewegt, in der Handicap-Einstellung befinden. Apropos 2-Player Modus: Wer seinen Kontrahenten eins auswischen will, sollte folgende „Special-Moves" anwenden:

Vor, vor, vor, vor, Feuer: vertauscht die Links-rechts-Steuerung des Gegners für ca. 15 Sekunden.

Zurück, zurück, zurück, zurück, Feuer: macht für ca. 15 Sekunden unzerstörbar.

Unten, unten, unten, unten, Feuer: Hebt obige Spezialtricks wieder auf.

Zum Schluß noch ein im Handbuch nicht erwähnter Spezialschlag des Cyborgs: zurück, vor, runter.

Der Weg zu Ruhm und Ehre ist in ***Dragonstone*** zwar mit allerlei Aufgaben, Rätseln und Monstern gepflastert, führt jedoch zusätzlich über 10 Levelcodes, die, dank Ingo Lessing, die Sache ungemein erleichtern! Achtet bei Eingabe der Codes besonders auf die Groß- und Kleinschreibung:

Männlicher Held:

Ende Wald:
0OZ6vxyboLJ-O5JLb5HO
Ende Dorf:
0GD+doYbdtfCO5n9T55F
Ende Berg:
eGZfvLYIbLfCOHn9TH5F
Ende 2. Dorf:
eODfdL+boLIwz5Jvb4HF
Ende Tor:
6FD+dLgbMLGwU5Jvb4HF
Ende Erdtempel:
6OD+vLgboLIwU5Jvb4HO
Ende 1. Drache:
FZfvo+TMLYwU5JgT4HO
Ende Wassertempel:
6OZfvo+TMLYwU5JgT4HF
Ende 2. Drache:
6GZ++o7TM2GwU5JtbhHF
Ende 3. Drache:
JOZ++ovTM2qwO5JtThHT

Weiblicher Held:

Ende Wald:
0zmf7EvbLo6wO5JLb5HO
Ende Dorf:
0Fm+dCYbvxfCO5n9T55j
Ende Berg:
eFPf79bIvofCOHn9T55j
Ende 2. Dorf:
ezPfd9+bLolwz5Jvb4Hj
Ende Tor:
6GP+d9gbkoGwU5Jvb4Hj
Ende Erdtempel:
6OP+X9gbLolwU5Jvb4HX
Ende 1. Drache:
6Gmf7CgTkoYwU5JgT4HX
Ende Wassertempel:
6zmf7CgTloKwU5JgTAHj
Ende 2. Drache:
6FP++C7TksGwU5JtbhHj
Ende 3. Drache:
Jzm+gCvTksqwO5JtThHv

In unserer letzten Ausgabe haben wir als ***Top Gear 2***-Amateur alle Rennstrecken dieser Erde unsicher gemacht – diesmal heizen wir, dank Mark Lüttig, sogar in den Schwierigkeitsgraden „Championship" und „Professionell" über den Hochgeschwindigkeitsasphalt:

Championship:

BRITAIN:
Y4WQ TCH8 4WF% Q]NGC]98PP
CANADA:
1PHC F1Y+ WC8] G85[# 2WVBB
EGYPT:
C+62 4Y#D 9LBN CVT3G D%+YY
FRANCE:
H&WQ T$J6 Y5$] DD#R] #76MM
GERMANY:
HWTN QN%[VHRD M+174 1VT%%
GREECE:
G32V YG[[G]%L JF6%[TPN[[
INDIA:
7#62 48W6 #JM$ 96N2V B$]VV
IRELAND:
163W 1H]] HTM3 M3JDC 854JJ
ITALY:
1PLF H3%P 74M9 7]%1Y LGF55
JAPAN:
#R+#]YL7 7C98 4#H65 RNM##
SCANDINAVIA:
VC %3CL 386W Q1]TR FB%11
SOUTH AMERICA:
$H51 3W#Y 2J24 Y6C21
SPAIN:
3%YR VR$B 376G BJ1DC 854JJ
SWITZERLAND:
MVGB D+PV #7M3 W5B1Y LGF55
UNITED STATES:
%9WQ Y]]Y T3+WV HDC33

Professionell:

BRITAIN:
MP3J MYHT NW3W #Y$85 YTR++
CANADA:
BL5M PDC[6F#3 D]%9C 965CC
EGYPT:
YM6N Q%FY RTQJ V8T7D #76MM
FRANCE:
54F6 8BRP 9B49CQBP5 TPN[[
GERMANY:
6L3J M2FB 2R2] LVP#7 VQP]]
GREECE:
C6F6 88L5 BLN[G%8GC 854JJ
INDIA:
1BD5 7QDD T5[W [L2GF #76MM
IRELAND:
%DH8 #21[F+4P B]+YW JFD44
ITALY:
4[[V Y#MDQ9VM T6H65 RNM##
JAPAN:
833J MJ3H [QGP JR7ML +[#RR
SCANDINAVIA:
NJL#]MJJ 6TBB]DT+$ 41YDD
SOUTH AMERICA:
8NWD GB%J 5$W] 8+N#9 YTB++
SPAIN:
8BL#]B]3 833N JR7ML +[#RR
SWITZERLAND:
BW3J M2][1HW%]DT+$ 41YDD
UNITED STATES:
36[V YP5Q Y9D%]DT+$ 41YDD

Auf „Fotosafari" mit dem kleinen ***Cosmic Spacehead*** entdeckte Uwe Berchner zwar keine Nashörner und Giraffen, dafür aber alle Levelcodes:

CNZ3 TEEA DEWI JLIA MS6H
DGCP JEEA LXWI AQIR M76D
MRHF 9FES JXLY LAWJ TM6Q

Mit schußgewaltigem „Besen" fegte Patrick Scharmer in ***Tower Assault*** den Laden mal so richtig durch. Selbstverfreilich hat er sämtliche dabei zum Vorschein gekommenen Levelcodes für alle anderen Saubermänner aufbewahrt:

1 Player Game:

Engineering Deck: FKASMCEADDCAAADG
Science Sector: JGAALCDANDCAAAEA
Military Sector: EPAIKCECKDCAAADF
Storage Level: EJAGLKDAGDCAAADL
Civilian Level 4: EEBBLGDAHDCAAAEH
Main Tower: LABCLCECSDCAAADJ

2 Player Game:

Engineering Deck: FKCCLCEAFLCAAADL
Storage Level: EJCHLKAAEICAAADI
Civilian Level 4: EECSJGAAFICAAGDB
Science Sector: JGEAJCEALJCAABDI
Military Level: EPAAKCHAKJDAAADF

Beim besten Willen – Mutters gutes Tafelsilber bleibt in Michaels Geldschrank! Aber wenn's denn unbedingt Silber sein muß, bitte schön: Jede Menge Codes zu aktuellen CD32-Games:

Der Clou!:

Level 2: 030673
Level 3: 145367
Level 4: 823264
Level 5: 253153
Level 6: 569875
Level 7: 028074
Level 8: 361791
Level 9: 477321
Level 10: 786186

Übrigens: Beantwortet man im Lokal „Walerus" (Level 6) die Frage des Polizisten mit „James Bond", wird man zwar eingeknastet, begegnet dort aber Lukas Grull, der einen „Dimensionsbrecher" bei sich trägt. Wer sich dieses Teil ausborgt, wird mit einem lustigen Extro überrascht!

Bubble & Squeak:

Level 2: HHRFNRLT
Level 3: HHRRBQLP
Level 4: DHRRNMLH
Level 5: DRRHFRPH
Level 6: PHRHJTPH
Level 7: HDRGBCKP
Level 8: DDFGJCKP
Level 9: PDFBBQTP
Level 10: PCFBNCLM
Level 11: PQFQFCPM
Level 12: PDFQMSPM
Level 13: PHFDRMKM
Level 14: PDFDMSKM
Level 15: PQFCQMTM
Level 16: HDFCMTTM
Level 17: HCFNQCKM
Level 18: HDFNMTKM
Level 19: HCFMFRTM
Level 20: DDFMMMTM
Level 21: DKFPQSKM
Level 22: DJFPNGPN
Level 23: DLFTFRLN
Level 24: DLFTJQLN
Level 25: DKFJFSLK
Level 26: PGFJSQLK
Level 27: PRFSFRPK
Level 28: HCFSJCPK
Level 29: HDGLQKLK
Level 30: HQGLSMLK

Superfrog:

Magic Woods:
Level 2: 742891
Level 3: 256652
Level 4: 100101

Spooky Castle:
Level 1: 523924
Level 2: 230272
Level 3: 167892
Level 4: 324705

Fun Park:
Level 1: 174170
Level 2: 099610
Level 3: 261057
Level 4: 054076

Ancient Level:
Level 1: 612714
Level 2: 090210
Level 3: 149632
Level 4: 014400

Ice World:
Level 1: 131072
Level 2: 940317
Level 3: 470914
Level 4: 490902

Space:
Level 1: 830521
Level 2: 680518
Level 3: 711222
Level 4: 720223

Super Stardust:

Level 2: BFSUAAAADEB
Level 3: CGSUVAARHHW
Level 4: DJSUVWATHQL
Level 5: EGSUUYRSGOU

Diese silbrige Bescherung bereiteten Euch übrigens Oliver Blum, Marcel Haemisch, Gunnar Schuster und Jörg Hänisch.

DIE SOLIDEN

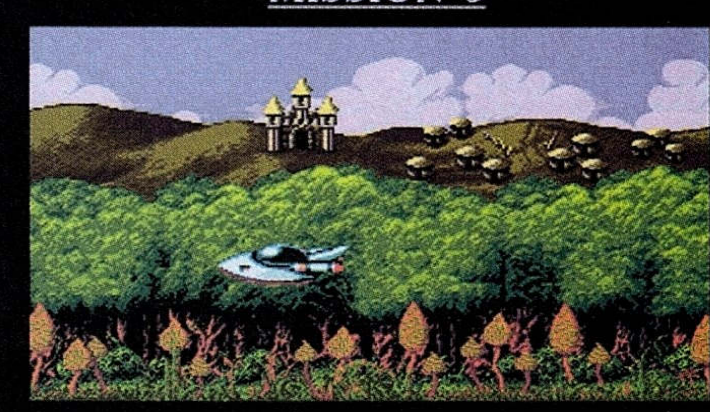
Neue Missionen, neue Welten, neues Kanonen- und Amigafutter! Feldmarschall Helge Kirchhof watete bereits in allen 24 Missionen von **Cannonfodder 2** knietief durch das Blut seiner Widersacher. Welche Strategien sein fröhliches Abschlachten so erfolgreich machten, wird, auf zwei Ausgaben verteilt, von uns berichtet: Alle Richtungsangaben beziehen sich zwar auf die normale Bildschirmansicht, es schadet jedoch sicher nicht, sich vor jeder Mission die entsprechende Karte anzuschauen.

Mission 1
Alle Gegner ausschalten.

Mission 2
Phase 1/3: Erst die Gegner hinterm Zaun ausschalten, dabei auf die Gegner von oben achten. Jetzt nur noch den Rest niedermetzeln.
Phase 2/3: Nach rechts laufen und dabei alle Gegner ausschalten. Munition aufnehmen, nach oben rennen und Hütte zerstören. Vorsicht, Gegner kommen entgegen.
Phase 3/3: Erst rechts die Munition aufnehmen. Vorsicht, Gegner! Nun die beiden Hütten zerstören. Ballernd durch die Baumreihe vordringen. Vorsicht, Minen (kleine braune Punkte)!

Mission 3
Phase 1/4: Sofort schießen und Munition rechts aufnehmen. Nun die ersten beiden Hütten zerstören, hinter die obere laufen und eine Handgranate auf die vordere Hütte werfen. Dies muß noch dreimal wiederholt werden. Jetzt den Rest über den Haufen schießen.
Phase 2/4: Sofort schießend nach rechts hinter den Baum laufen, Truppe teilen und sich mit einem Mann auf der linken Seite hinter einem Baum verstecken. Der Pzf-Schütze erledigt sich selber. Dann unter Dauerfeuer nach rechts oben und Pzf-Schützen erledigen, weiter nach oben vorarbeiten und rechts hinter das Zelt stellen. Nun warten, bis der Pzf-Schütze das Zelt zerstört hat. Danach vor dem Zelt stehend schießend nach links laufen und den Pzf-Schützen erledigen.
Phase 3/4: Sofort ballernd nach oben laufen und Munition aufnehmen, anschließend wieder nach unten und erste Hütte zerstören. Die Munition aufnehmen und die zweite Hütte dem Erdboden gleich machen, dann von dieser Seite aus die beiden Hütten zerstören. Jetzt in die nächste Reihe und dasselbe noch mal.
Phase 4/4: Nach rechts laufen, weiter nach oben und dann ganz nach links eilen. Hinter der Mauer nach links unten traben und Munition aufnehmen. Jetzt Handgranate über die Mauer werfen und warten, bis die Hütte zerstört ist. Dann nach oben bis kurz vor den Durchgang und nächste Hütte zerstören. Weiter an der Mauer entlang und die folgende Hütte in Schutt und Asche legen. Nun nach rechts laufen und untere Hütte zerstören, Gegner erledigen und auf Schalter unten links betätigen.

Mission 4
Phase 1/3: Sofort nach rechts laufen, in den zweiten Eingang rechts runter und die beiden Pzf-Schützen erledigen. Munition aufnehmen und weiter nach oben bis zur Wand sprinten, die beiden Hütten auf der anderen Seite zerstören. Nun nach unten und das Gerät auf der andern Seite der Mauer zerbröseln. Haltet anschließend auf die Mauer am Ausgang zu und macht die Plattform kaputt. Danach sofort über die Leiter auf das Gebäude vor Euch klettern. Nach rechts gehen und die beiden Plattformen zerstören. Im Eilschritt vom Gebäude runter und in den ersten Eingang links laufen. Nächsten Gang links und Handgranate auf Tür unten links werfen. Jetzt noch alle Gegner abschlachten und dabei immer darauf achten, nicht auf die roten Felder zu treten.
Phase 2/3: Umgehend nach links unten an die Wand vorarbeiten, diese entlanglaufen und am Ende rechts den Pzf-Schützen umnieten. Dann die Munition im Gang aufnehmen und die beiden Gebäude zerstören. Nun nach rechts oben laufen, den Pzf-Schützen erledigen und die Hütte sprengen. Daraufhin schnell in den Gang eilen und den nächsten Pzf-Schützen plätten. Restliche Gegner ausschalten.
Phase 3/3: Nach rechts laufen, weiter schießend nach unten traben, den Pzf-Schützen erledigen und das Gebäude zerstören. Den ersten Weg nach rechts oben nehmen und Pzf-Schützen killen; die Hütte links von Euch zerstören. Nun den selben Weg zurück, ballernd weiter nach links rennen und Pzf-Schützen erledigen. Die nächste Gasse nach oben nehmen, Pzf-Schützen umnieten, zurück und ganz links den zweiten Pzf-Schützen töten. Jetzt müßt Ihr auf das Gebäude klettern, die Munition aufnehmen und Plattform sowie Gebäude gegenüber zerstören. Anschließend runter und den Pzf-Schützen erledigen. Zurück zum Ausgangspunkt und restliche Gegner ausschalten.



Mission 5
Phase 1/2: Schießend über die Brücke und weiter nach oben marschieren; Munition aufnehmen. Nach rechts zurückziehen und Hütte zerstören. Gegen den Uhrzeigersinn laufen und hinter die Hütten stellen. Die feindlichen Pzf-Schützen erledigen diese selber.
Phase 2/2: Gegen den Uhrzeigersinn laufen und Feinde abschlachten.

Mission 6
Phase 1/3: Nach der Brücke am Zaun entlangschleichen und Hütte zerstören. Dann nach links und dasselbe Spiel noch mal. Jetzt nach oben eilen, in die Burg eindringen und Munition aufnehmen.

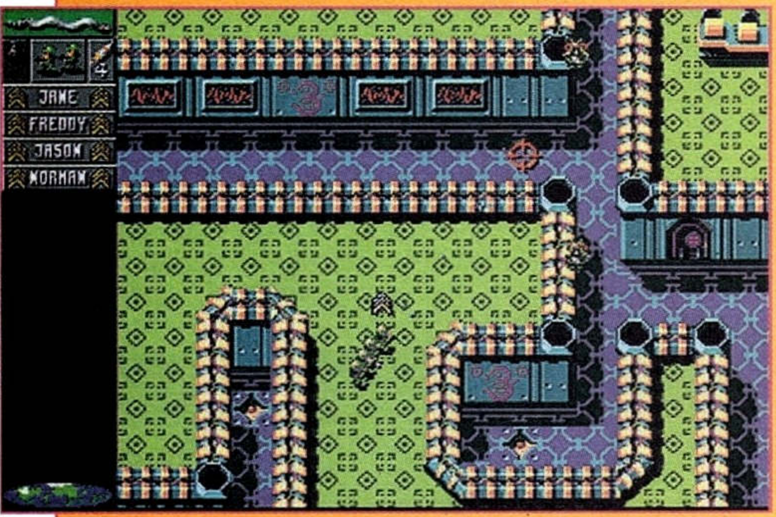

SHADOW
FIGHTER


Joker
Gremlin
INTERACTIVE




BIING!
MAGIC BYTES

Danach raus und dabei die Burg sowie die Hütte links vernichten. Nun links oben den Pzf-Schützen erledigen, hinter der nächsten Hütte Posten beziehen und abwarten, bis sie vom Feind zerstört wird. Weiter nach rechts vordringen, dabei Pzf-Schützen umnieten und nächste Hütte einebnen. Die letzte Hütte wird schließlich auch noch ruiniert, bevor Ihr Euch um die letzten Gegner kümmert.



Phase 2/3: Sofort feuern, über Brücke nach oben rennen und hinter den Bäumen verstecken. Dort Truppe teilen, weiter nach rechts vordringen, nach unten marschieren, die zweite Hütte links zerstören, Munition aufnehmen und die nächsten beiden Hütten flachmachen. Erneut nach rechts marschieren, Hütte schrotten, dann schießend nach rechts oben vordringen und die letzte Hütte zerstören.
Phase 3/3: Raketenwerfer einschalten und Panzer rechts oben zerstören. Raketenwerfer aufnehmen und links unten zwei Panzer vernichten. Die beiden Kettenfahrzeuge rechts oben sind als nächstes dran. Nach getaner Arbeit auf den Schalter stellen und die Ankunft des UFOs erwarten.

Mission 7
Phase 1/4: Einen Mann ohne Munition nach rechts schicken, die Leiter runtersteigen, nach links laufen, Munition aufnehmen und weiter nach links rennen lassen. Sollte das Geschütz auf der rechten Ecke des Gebäudes die Tür nicht zerstört haben, dann hampelt ein paarmal vor der Hütte herum oder wartet davor, bis der Schuß zu hören ist – dann ab durch die Mitte. Nun auf den Panzer losstürmen und eine Handgranate auf ihn werfen. Anschließend raus aus dem Raum, nach rechts oben eilen und den nächsten Panzer eliminieren. Jetzt nach links die Treppe hinuntermarschieren und im Eiltempo nach oben rennen – dabei sollte das Gebäude rechts zerstört werden. Oben angekommen, sofort nach links unten stürmen, Munition aufnehmen und wieder die Treppe hinaufsteigen. Von oben könnt Ihr schließlich alle übrigen Gebäude erledigen.
Phase 2/4: Keine besondere Taktik
Phase 3/4: Nach unten marschieren, Munition aufnehmen und Gebäude zerstören. Jetzt zum Bau nach oben rechts vorarbeiten und mit einem Mann (ohne Mun) die beiden Pzf-Schützen erledigen. Anschließend zum Panzer rechts durchkämpfen und ein paarmal auf das Gebäude links vor Euch schießen. Mit den restlichen Soldaten trabt Ihr nach unten und zerstört das Gebäude rechts von Euch. Nun weiter nach links unten in die Ecke und warten, bis sich der Jeep vor Euch festfährt – zerstören. Jetzt noch alle Gegner ausschalten.
Phase 4/4: An der Wand entlang zur Munition vordringen, auf das Gebäude vor Euch hinaufklettern und Pzf-Schützen umlegen. Nun so lange herumlaufen, bis sich der Panzer selbst zerstört. Dann ganz nach links unten eilen und dort Gebäude sowie Gegner auslöschen. Denkt an die roten Punkte!

Mission 8
Phase 1/2: Sofort schießend nach unten über den Fluß spurten (Vorsicht, Minen). Dort nach rechts zur Hütte vordringen, die Truppe teilen und einen Mann rechts neben der Hütte am Ufer postieren. Mit dem Rest auf die Insel schwimmen und Munition aufnehmen. Jetzt wiederum einen Mann ohne Munition zurücklassen, mit dem anderen retour zur Hütte und diese zerstören. Danach über die Insel auf die andere Seite nach oben vorarbeiten und die zweite Hütte einebnen. Nun noch die restlichen Gegner erledigen.
Phase 2/2: Sofort auf die obere Hauswand zulaufen, an dieser entlangschleichen und Munition aufnehmen. Am Panzer vorbei geht's weiter bis zur Hütte – diese zerstören. Sofort zur nächsten weiter und ebenfalls plätten. Nun die restlichen Gegner erledigen.

Mission 9
Phase 1/5: Aus allen Rohren feuernd nach links oben laufen, Munition aufnehmen, ganz nach unten joggen und weiter nach links. Nun zwischen den beiden Gebäuden hindurchlaufen, dann links den Pzf-Schützen erledigen, sofort nach unten und das Gebäude zerstören. Anschließend alle übrigen Gegner killen. Ach ja, den Hubschrauber immer im Landeanflug abknallen.
Phase 2/5: Gleich nach oben an den Zaun traben und weiter bis zur Ecke des Zeltes gehen. Der Jeep, der Euch folgt, wird sich im Zaun verfangen – danach könnt Ihr ihn ganz einfach zerstören. Kurz warten, bis sich die anderen Jeeps im Zelt oder Zaun verfangen haben, dann schleunigst außerhalb des Zaunes postieren und so lange draußen herumrennen, bis der Panzer die Jeeps und sich selbst zerstört hat. Nun wieder hinein, nach unten laufen und das Gebäude plattmachen. Anschließend in den Jeep steigen, ab nach draußen tuckern, nach rechts und über die Rampe in die nächste Umzäunung eindringen. Dort den Pzf-Schützen und ein paar Gegner überfahren, bevor Ihr in das Geschütz eindringt und damit die Hütte zerbröselt.
Phase 3/5: Ganz rechts an der Mauer entlang nach oben laufen und in den Panzer steigen. Nun denselben Weg wieder zurückfahren und den Bunker zerstören. Vorsicht – keine Zivilisten erledigen!
Phase 4/5: Truppe teilen und zwei Mann nach rechts schicken. Mit den anderen sofort nach oben laufen, Feind erledigen, Munition aufnehmen und wieder zurücktraben. Dem Hubschrauber so lange davonlaufen, bis er landet, dann auf der Stelle vernichten.
Phase 5/5: Ganz nach rechts laufen und über den Fluß schwimmen. Nun Munition aufnehmen, nach rechts unten eilen, an die Mauer stellen und gleich die Hütte in die Luft jagen. Der Pzf-Schütze wird sich selbst erledigen. Weiter ganz unten rechts über den Fluß

schwimmen und am Zaun entlang nach links vorarbeiten. Am Ende der Umzäunung nach unten eilen. Einen Mann mit Munition in die Umzäunung schicken und das Geschütz erledigen lassen. Veranlaßt danach diesen GI, in den Hubschrauber zu steigen und abzuheben. Die anderen zerstören nun das Gebäude und werden dann ebenfalls in den Heli steigen. Hinter den Gebäuden heißt es absitzen und den Bau einebnen. Nun mit dem Heli in das Gefängnis fliegen, die Gegner regelrecht zerquetschen, den Gefangenen aufnehmen und zum Zelt bringen. Dann nach links unten brummen, vor der Tür landen und wieder abheben. Dies wird so lange durchgeführt, bis der Gegner die Hütte zerstört hat. Nun noch den Rest zerquetschen.

Mission 10
Phase 1/2: Keine besondere Taktik. Ihr müßt nur auf die Schafe achten, da sie explodieren, wenn Ihr ihnen zu nahe kommt. Knallt die brisanten Viecher lieber schon vorher ab.
Phase 2/2: Nach rechts laufen, über den Fluß schwimmen, Truppe teilen und drei Mann gleich nach oben neben der Brücke rechts in den Fluß schicken. Gleichzeitig einen Mann rechts in den Panzer klettern und schnell herausfahren lassen. Nun die beiden Panzer und die restlichen Kettenfahrzeuge zu Schrott schießen. Achtung: Keine Hütten oder Einheimischen erledigen!

Mission 11:
Phase 1/1: Keine besondere Taktik.

Mission 12
Phase 1/6: Auf die rechte Seite begeben, beim Fluß übersetzen und Munition aufnehmen. Dann nach Norden durchkämpfen und die Burg auf der rechten Seite eliminieren. Weiter nach links traben und die Hütte zerstören. Restlichen Gegner nicht vergessen.
Phase 2/6: Einfach nach unten eilen und immer den Wald gegen den Uhrzeigersinn umkreisen. Niemals stehenbleiben! Im Laufen die Gegner erledigen. Sollte Euch ein Wagen folgen, spurtet einfach in die andere Richtung – der Heli wird sich schon um das Fahrzeug kümmern! Nun so lange dem Heli davonrennen, bis dieser links oben in der Ecke landen muß. Dann nix wie hin und abknallen! Anschließend noch die restlichen Gegner ausschalten.
Phase 3/6: Sofort nach unten marschieren, gleich links durch den Zauneingang an der Hütte vorbei und Munition aufnehmen. Danach noch die Burg, die Hütten und die Gegner zerstören. Den Gefangenen schnell ins Zelt bringen, sofern er nicht schon von alleine dorthin gefunden hat.
Phase 4/6: Den Panzer rechts zerstören, das Doppel-SS aufnehmen und ganz cool nach oben schlendern. Gegner, Heli, Panzer und Hütte zerstören – Ihr seid unverwundbar!
Phase 5/6: Sofort nach unten laufen, den Zaun entlangeilen und Munition aufnehmen. Danach den Panzer zerstören, weiter nach links vorarbeiten, die Burg sprengen und unten links die Munition aufnehmen. Nun wieder zurück zur Burg, weiter nach links und dort den Panzer schrotten. Gleiches geschieht unten mit der Hütte und noch etwas weiter unten mit dem Geschütz. Jetzt noch rechts die Hütte ruinieren, alle Gegner eliminieren und den Gefangenen ins Zelt bringen.
Phase 6/6: In den Wagen steigen und ganz nach rechts hinter die Schalter



fahren. Dort aussteigen und Schalter im Eilschritt besetzen.

Mission 13
Phase 1/2: Nach oben, hinter das Gebäude laufen, Munition aufnehmen und Tür zerschießen. Wieder zurück an die Straße traben, ganz nach links laufen und dabei die Gebäude mit den Raketenwerfern flachlegen. Über die Straße, vor die Leiter stellen und das Gebäude zerstören. Nun die Leiter hoch, den Pzf-Schützen auf der Mitte des Daches erledigen und in der linken Ecke die Munition aufnehmen. Jetzt ganz nach oben, so dicht wie möglich an die Mauer ranarbeiten und den Bau auf der anderen Seite in Stücke sprengen. Danach Richtung Leiter wenden und das linke Gebäude zerbröseln. Jetzt noch die letzten beiden Gebäude rechts oben von der Straße aus zerstören und die übriggebliebenen Gegner ausschalten.
Phase 2/2: Schlendert so lange hin und her, bis sich die beiden Jeeps festgefahren haben, dann sind sie leichte Beute! Auf dem Weg nach oben gilt es nur, alle Gegner und Gebäude zu zerstören.

Wenn der rote Lebenssaft sich in wahren Sturzbächen über den Screen ergießt und eingeschlagene Köpfe dem abgebrühten Betrachter nur ein entzücktes „Hoppala!" entreißen, wird mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit ***Mortal Kombat II*** gezockt! Und wie jeder eingefleischte Knochenbrecher weiß, fliegen bei dieser fernöstlichen Prügelei erst bei Anwendung der geheimen Special-Moves so richtig die Fetzen! Eben drum liefert Euch die „Stahlfront", neben einigen Tips, zu jedem Fighter *alle* Spezialtechniken.

Abkürzungen: V = vor, Z = zurück, H = hoch, U = unten, B = Button, BL = Block
Die Zahlen, die in Klammern hinter den Moves stehen, geben die benötigte Entfernung zum Gegner an:
1 = ca. eine Armlänge
2 = ca. eine Sprungweite
3 = Entfernung ist egal, da es sich um Fernwaffen handelt
Im übrigen sind die Finishing-Moves verdammt schwer zu lernen, da sie erstens schnell und zweitens exakt ausgeführt werden müssen. Auch die Entfernung muß erst geübt werden.



Kung Lao: Als Gegner eher mäßig, als Kämpfer ganz passabel. Seid vorsichtig, ihn anzuspringen, da er schnell den Energy-Spin benutzt. Bleibt außerdem immer am Mann, da der Kerl oft seine Hüte wirft (was wohl das Kaninchen dabei denkt…). Tragt Ihr Eure Fights mit ihm als Spielfigur aus, startet am besten mit einem Teleport und überrascht den Gegner mit einem Roundhouse von hinten. Anschließend kann man einen Flying Kick oder einen Hat-Throw anbringen.
1. Fatality: B halten, Z, Z, V, B loslassen (3)
2. Fatality: V, V, V, Z, B (2)
Pit: V, V, V, B (1)
Friendship: Z, Z, Z, U, B
Babality: Z, Z, V, V, B

Johnny Cage: Cool Cage sollte man eher mit einer Kombination aus Fernwaffen und Jump Kicks bekämpfen, da seine Shadow-Moves ganz schön deftig sind. Führt Ihr ihn, fangt mit einem Jump Kick an, gefolgt von einem knallharten Shadow-Kick. Setzt noch einen Uppercut oder Roundhouse hinterher, und die Sache ist perfekt.
1. Fatality: U, U, V, V, B (1)
2. Fatality: V, V, U, H (1)
Pit : U, U, U, B (1)
Friendship: U, U, U, U, B
Babality: Z, Z, Z, B



Reptile: Wird das Reptil erst mal unsichtbar, kann man es nur noch mit Fernkampfwaffen oder unaufhörlichen, abwechselnden Faust- und Fußschlägen in die Luft sichtbar machen. Seid Ihr Reptile, schickt Eurem Gegner ein Force Globe und spuckt ihm sofort etwas Säure hinterher. Alternativ ist auch, je nach Entfernung zum Gegner, ein Roundhouse oder Uppercut anstelle des Acid-Spits angebracht. Danach ein Slide in die Knochen, gefolgt von einem Uppercut – und Schicht.
1. Fatality: Z, Z, U, B (2)
2. Fatality: V, V, V, B (1)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, V, B
Babality: U, Z, Z, B

Shang Tsung: Als Gegner, wenn er nicht grade schießt, ein absoluter Lappen. Hier die beste Kombination, um mit ihm Euren Kontrahenten plattzumachen: Flammenschädel, sofort einen Jump Kick, gefolgt von einem Sweep in die Beinchen, danach ein Uppercut oder Roundhouse – aus die Maus.
1. Fatality: B 3 sec. halten, (1), B loslassen
2. Fatality: BL, H, U, H (1)
Pit: U, U, H, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, V, B
Babality: Z, V, U, B

Jax: Jax ist ein ganz netter Gegner, aber ein lausiger Spieler. Paßt auf seine Ground Slams und Energy Waves auf, die man ganz gut mit einem Jump Kick kontern kann. Am nützlichsten sind sein Gotcha Grab und seine große Reichweite – macht was draus!
1. Fatality: B halten, V, V, V, B (1)

2. Fatality: BL, B, B, B, B, loslassen (1)
Pit: BL, H, H, U, loslassen (1)
Friendship: Z, Z, V, V, B
Babality: U, H, U, H + B

Kitana: Kitana anzuspringen (aus welchem Grund auch immer), ist auf Grund ihres Fan Lifts nicht gerade ungefährlich. Wirft sie ihre Fächer, kontert sofort mit einem Jump Kick. Laßt Euch außerdem nicht von ihren langen Beinen ablenken (hätten die Programmierer ihr nicht Strapse anziehen können?). Das gleiche gilt übrigens für Mileena! Führt Ihr Kitana, beantwortet alle gegnerischen Jumps mit einem Fan Lift, startet einen Force Punch, gefolgt von einem Fan Throw, und beendet die Sache mit einem Uppercut.
1. Fatality: B halten, V, V, V, U, V halten, B loslassen (1)
2. Fatality: BL, B, B, B, B, loslassen (1)
Pit: V, U, V, B (1)
Friendship: U, U, U, H, B
Babality: U, U, U, B
Mileena: Teleport Kick – abblocken & Kontern, Sai Throw – Jump Kick, Kontern, Floor Roll – jump it! Umgekehrt heißt das: Jump Kick, Sai Throw, Floor Roll, Uppercut – Fatality! Besonders der Sai Throw weiß zu gefallen, da er schnell auszuführen ist.
1. Fatality: V, Z, V, B (1)
2. Fatality: BL, 3 sec. halten, loslassen (1)
Pit: V, U, V, B (1)



Friendship: U, U, U, H + B
Babality: U, U, U, B

Baraka: Anspringen kann



man ihn aufgrund der Blade Fury nicht – auf Distanz halten ist auch riskant, obwohl man dem Blade Throw noch ausweichen kann. Als Spielfigur erste Sahne. Zuerst „jump kicked" man den Gegner, und danach wirft man seine Klingen. Kommt der Gegner näher, hilft ein Roundhouse. Springt der Gegner – Blade Fury! Hat er erst mal gewonnen, grinst keiner dreckiger als Baraka.
1. Fatality: Z, V, U, V, B (1)
2. Fatality: BL halten, Z, Z, Z, Z, BL loslassen (1)
Pit: V, V, U, B (1)

Friendship: BL halten, H, V, V, BL loslassen
Babality: V, V, V, B

Scorpion: Scorpions Speerwürfen kann man entweder ausweichen oder sie abblocken. Auch seine Jump Kicks sind recht heftig! Hier hilft eigentlich nur viel Blocken und Kontern, wie schon beim ersten Mörtel-Kampf. Mit ihm als Fighter sollte man die Runde mit einem Jump Kick, gefolgt von einem Speerwurf, beginnen. Ein Roundhouse beendet die ganze Sache.
1. Fatality: BL halten, H, H, BL loslassen (2)
2. Fatality: V, V, V, U, B (1)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, B
Babality: U, Z, Z, B

Rayden: Sein Vorteil liegt in seinem plötzlichen Torpedo und Teleport, dadurch wird er für den Gegner völlig unberechenbar. Wenn er Euer Kämpfer ist: Jump Kick, Torpedo, Electrocution.
1. Fatality: B 3 sec. halten (1)
2. Fatality: BL, B, B, B, B, B so oft drücken, bis Gegner tot. (1)
Pit: BL halten, H, H, H, BL loslassen (1)
Friendship: U, Z, V, B
Babality: U, U, O, B

Sub-Zero: Sub-Zeros Ice Bolt ist 'ne verdammt heftige Angelegenheit, da er einen auch in echt unfairen Situationen voll trifft. Blocken, blocken und nochmals blocken ist die Devise. Umgekehrt friert man seinen Gegner nach Möglichkeit zuerst ein, zerschmettert ihn mit einem Jump Kick, friert den Boden unter ihm ein und gibt ihm einen Uppercut oder Roundhouse. Ein Slide beendet das Drama.
1. Fatality: (3), V, V, U, B (1) V, U, V, V, B
2. Fatality: B halten, Z, Z, U, V, B loslassen (3)
Pit: V, V, U, B (1)
Friendship: Z, Z, U, B
Babality: U, Z ,Z, B

Liu Kang: Er ist wohl der hammermäßigste Gegner, da er auf jeder Ebene einen Fireball abfeuern kann. Hier hilft nur Blocken oder einfach schneller sein. Hat man ihn einmal getroffen, muß man immer am Mann bleiben. Beginnen sollte man, so man ihn als Spieler hat, mit einem Jump Kick oder einem Bicycle Kick, worauf man einen Fireball folgen läßt. Danach einen Flying Kick oder umgekehrt…
1. Fatality: U, V, Z, Z, B (1)
2. Fatality: BL, V, H, Z, U, loslassen (1)
Pit: Z, V, V, B (1)
Friendship: U, Z, Z, Z, B
Babality: U, U, V, Z, B

Kintaro: Ja, ja, man kann Kintaro nicht „sein", aber man kann ihn besiegen – oder auch nicht. Auf jeden Fall ist er ganz schön heftig. Paßt auf seinen Mörder-Sprung, bei dem selbst Blocken nichts mehr hilft, auf. Kintaros Schwäche ist sein albernes Rumgehopse und Triumphieren, bei dem er sich völlig entblößt. Hier kann man ihm mit einem Uppercut ganz gut die Lichter ausboxen. Laßt ihn nur nicht zu nahe rankommen!

Shao Khan: Am verwundbarsten ist er, während er mal wieder seinen „You will die"-Spruch abläßt. Ansonsten hilft die gleiche Taktik wie bei Kintaro: ducken, warten, uppercutten. Heftig sind die beiden trotzdem. Ihr Vorteil liegt vor allem in ihrer Zähigkeit. Noch ein kleiner Tip am Rande: Wer im 2-Spieler-Modus 25 Wins sein eigen nennt, kommt in den Genuß, sich mit „Noob Saibot" messen zu können. Der Kerl ist `ne harte Nuß, da er, wie schon Reptile im ersten Part, Scorpion plus Sub-Zero verkörpert! Tja, was passiert, wenn man ihn tatsächlich weggeboxt hat? Das muß schon jeder selbst herausfinden…

Auch die Karate-Kollegen von ***Shaq-Fu*** wissen, was eine richtige Handkante ist! Zum Beweis seien hier, von Ronald Weber ausgeknobelt, alle Special-Moves zu sämtlichen Kämpfern aufgeführt:

Shaq:
Shaq-uriken: vorwärts, zurück, vorwärts + Feuer.
Inferno Kick: runter, vorwärts + Feuer.

Beast:
Lightening Jaws: zurück, vorwärts + Feuer.
Burning Touch: zurück, runter + Feuer.

Sett:
Mummy Warp: zurück, vorwärts, runter + Feuer.
Cosmic Missile: runter, zurück + Feuer.

Nezu:
Time Vault: vorwärts, runter + Feuer.
Eno Blast: runter, zurück, vorwärts + Feuer.

Kaori:
Cyclone: runter, zurück + Feuer.
Cat's Claw: zurück, runter + Feuer.

Mephis:
Spitfire: zurück, vorwärts + Feuer.
Thermal Blast: zurück, runter + Feuer.

Auroch:
Boomerang: zurück, zurück + Feuer.
Ball and Pain: vorwärts, runter, zurück + Feuer.

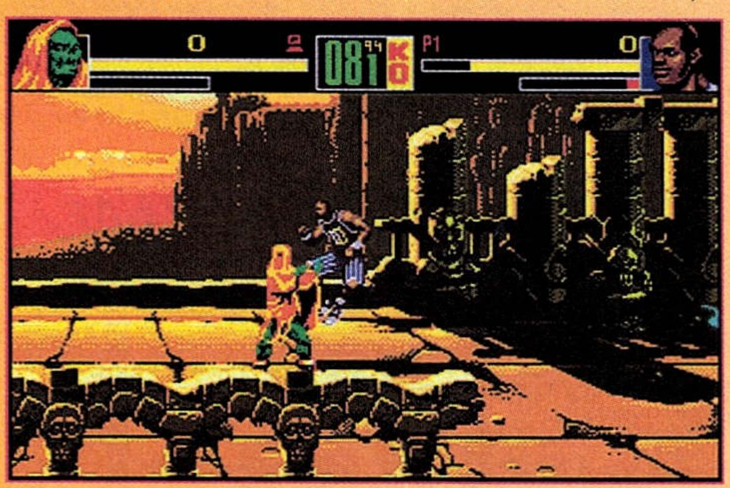
Voodoo:
Earthquake: vorwärts, zurück, runter + Feuer.
Eagle Claw: zurück, zurück, vorwärts + Feuer.

Colonel:
Heavy Metal: runter, vorwärts, zurück + Feuer.
Bionic Burst: zurück, vorwärts + Feuer.



Disel:
Crate Crusher: zurück, runter, zurück, vorwärts + Feuer.
Dockside Dagger: zurück, zurück + Feuer.

Leotsu:
Blast Kai: vorwärts, zurück + Feuer.
Bo Kai: zurück, vorwärts + Feuer.



Rajah:
Thunder Clap: zurück, vorwärts, vorwärts + Feuer.
Sword Shockwave: zurück, runter, zurück + Feuer.

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Spionieren in ***KGB*** (Frage AJ 11/94) leichtgemacht für jedermann (auch für Uwe), von und mit Stephen Gerhardt: Wie Uwe schon ganz richtig erkannt hat, führt der Weg in die Freiheit über die gute Rita. Nur müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein, damit die resolute Dame auf unsere Bestechungsversuche eingeht: Vor unserer Gefangennahme müssen das Kokain sowie die Zeitung aus unserem Inventory verschwunden sein – mit anderen Worten: einfach irgendwo ablegen. Als nächstes darf man keinesfalls auf den (nicht ernst gemeinten) Vorschlag des Amerikaners, Rita zu töten, eingehen, sondern ihr ganz im Gegenteil anbieten, sie laufen zu lassen. Als dritter wichtiger Punkt sollten wir an der Tür ein Gespräch zwischen Rita und Werto belauscht haben – erst dann ist es möglich, mit Rita selbst zu plaudern. Dabei ist es nun erforderlich, ihr vorzuschlagen, sie zum gestohlenen Kokain zu führen, wenn sie sich im Gegenzug dazu bereit erklärt, uns laufen zu lassen. Sobald sie mit unserem Vorschlag einverstanden ist, machen wir der gierigen Dame weis, daß das Kokain unter dem Sofa versteckt sei. Während sie sich nun auf die vermeintliche Beute stürzt, sollte es ein leichtes sein, die unvorsichtige Lady zu überwältigen...

Saadats ***Knightmare***-Alptraum beendet Jürgen Braun: Das „Shield of Justice" muß dem Wächter um die Ohren geschleudert werden (auch eine interessante Methode der Gegenstandsübergabe!). Dieser verflüchtigt sich daraufhin und gibt einen Durchgang frei. Will man jedoch den Schild der Gerechtigkeit für andere Zwecke aufbewahren, muß der sture Wachposten eben „per Hand" umgelegt werden. Dazu sollte man sich allerdings ein wenig Zeit nehmen, da der zähe Kerl schon einige Minuten bearbeitet sein will, bevor er endgültig den Löffel abgibt. Als nützlichen Nebeneffekt erhalten die Charaktere bei dieser Aktion jede Menge Erfahrungspunkte.
Die beiden übrigen Fragen lassen sich einfach zusammen beantworten: Mit den Zaubersprüchen der Priester können bestimmte „Schäden" der Partymitglieder geheilt werden: verlorene Trefferpunkte, verlorene Ausdauer, Vergiftungen, Blindheit, schwere Verwundungen, Verwirrungen, Versteinerungen und Tod. Je höher die eingestellte Spruchstufe, desto gravierendere Defekte können beseitigt werden. Dabei muß unter Umständen ein Spruch mehrmals angewandt werden, um den gewünschten Erfolg zu zeigen. Zu guter Letzt noch ein paar generelle Tips: Zaubert, was der Zauberstab hält, denn nur wer viel hext, erhält auch viele neue Sprüche! Baut als allererstes die Spruchpalette des Priesters aus, da er als einziger in der Lage ist, Nahrung zu zaubern. Das „Sword of Freedom" lieber behalten und den Wächter in guter alter Handarbeit plätten. Mit der Schaufel lassen sich an Stellen, die nicht von Blumen bewachsen sind, Äpfel ausbuddeln. Nehmt stets ausreichend Nahrung mit in die Dungeons – Vorratslager sind jedoch nicht sinnvoll.

FREEZER ECKE

Jungle Strike: Wer unter chronischem Waffenmangel leidet, sollte sich folgende Adressen zur Brust nehmen:
Hellfires: C2C829
Hydras: C2C82B
Sprit in Hülle und Fülle gibt's in Adresse C2C82E. Der Wert dieser Speicherstelle sollte allerdings 63 nicht übersteigen! Werden die Leben knapp, hilft Euch Adresse C2C835. Energiemangel kann über C2C837 wieder ausgeglichen werden.

Cannonfodder 2: Die Anzahl der Rekruten findet Ihr in Adresse C0063D. Wollt Ihr ein paar Granaten mehr, so kümmert Euch um Adresse C01F51. Raketen lassen sich über Adresse C01F57 beschaffen.

Tower Assault: Alle Adressen gelten ausschließlich für Player 1!
Ammo: C31D03
Keys: C31D0B
Leben: C31D0F

Mortal Kombat II: Wem die Continues ausgehen, sollte Adresse 40A1 manipulieren. Probleme mit der Zeit lassen sich über Adresse 1DA8 regeln.

Den eiszeitlichen Adressenhagel verdanken wir Tilman Thederan, Stefan Schwertner, Michael Lange und Michael Keppe.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gatess	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon s Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swot (ind.)	7/91	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gauldregon's Domain	5/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	5/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Azteks	4/92	Tip
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Hellowoon	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Impact	4/91	Codes
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Invest	5/91	Tip
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Fezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez.
Myth	10/92	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Warriors	1/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2— the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Preditor 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Quak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Rüsselsheim	11/94	Tips
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shiftrix	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silkworm	4/91	Cheat
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Wonderboy	5/91	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	5/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican 2	4/91	Cheat
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzine (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer


AMIGA
CD-
JOKER
MULTIMEDIA
AUF AMIGA
Exklusiv auf CD
SUBWAR 2050
Im Preview
THE BIG RED ADVENTURE
McRomanov
Aktuelle Umsetzungen
RISE OF THE ROBOTS
EMERALD MINES
BUMP 'N BURN
TOWER ASSAULT
Große Marktübersicht
PD-COMPILATIONS
CD-NEWS
QUADROSPEED-LAUFWERKE
CLIP-ARTS * DEMOS
SPIELE-SOUND
AMIGA CD JOKER



SCHILLER-TURBOS



Das Rad des Fortschritts dreht sich unaufhörlich, und mit ihm die Schillerscheibe – jetzt quasi auf flotteren Tellern, denn Doublespeed-Laufwerke sind nur noch der Schnee von gestern! Die weiße bzw. silberne Pracht von heute sind dagegen CD-RÖMer der Marke Triple- oder Quadrospeed; nicht zuletzt deshalb, weil sie in den letzten Wochen einen Preisverfall erlebt haben: Wo so ein Schiller-Flitzer vor einem Jahr noch an die 1.200 Mäuse gekostet hat, ist man heute schon ab 400 Märkern dabei! Voraussetzung ist ein Amiga mit Enhanced IDE-Controller wie z.B. der A1200 mit **Overdrive**- oder **CD1200**-System. Beide Modelle sind ab sofort mit dreifach bzw. vierfach schneller Schillerschleuder lieferbar, der Aufpreis zu herkömmlichen Doppelspeedern beginnt bei rund 100 Mark. Näheres über:

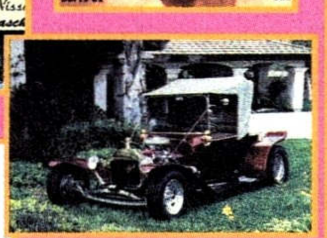
BSC, Tel.: 0 99 31/9 17 50 (CD1200)
Telmex, Tel.: 0 80 24/87 30 (Overdrive)

POWER-DRUCK

Angehende Desktop Publisher werden auf der **R-H-S DTP-Kollektion** fündig: Die CD-Sammlung enthält Bilder und Clip Arts in rauhen Mengen, thematisch geordnet und in verschiedenen Qualitätsstufen von SW-Pictures bis hin zu bunten 24-Bit-Iffs. Darüber hinaus finden sich Vektor- und Bitmapfonts zur Weiterbearbeitung mit einer beliebigen Textverarbeitung oder dem enthaltenen **PPrint Deluxe** – einem einfachen DTP-Programm, das zur Produktion von Grußkarten oder Vereinszeitschriften völlig ausreicht. Wer so was brauchen kann, der wende sich mit 89 Lettern in der Tasche an:

Stefan Ossowskis Schatztruhe,
Tel.: 0201/78 87 78

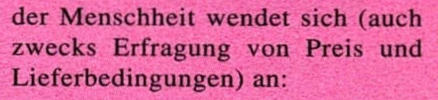






DEMO-SAMMLUNG

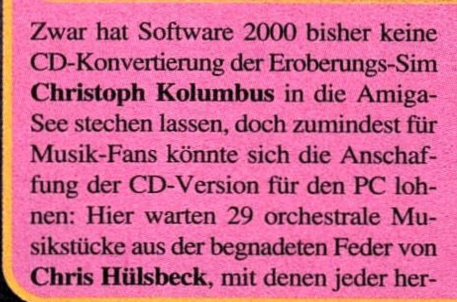
Szenefreaks, aufgehorcht: Der Silberling mit dem Titel **Demomania I** enthält massig Stoff aus dem Software-Underground! So etwa Demos für Standard- und AGA-Amigas, aktuelle Musicdisks und Slideshows sowie auch Demoversionen kommerzieller Programme wie dem Backup-Utility „Diavolo" oder dem Sprachgenie „Euroübersetzer". Die Benutzeroberfläche ist dabei zwar hübsch, aber das Handling umständlich – die Soft liegt komplett im komprimierten DMS-Format vor, weshalb jedes einzelne Progi vor der Ausführung auf Diskette entpackt werden muß. Zwar erleichtern dabei Erläuterungen zu jedem File die Auswahl, doch am CD[32] nützt das wenig; hier ist die Scheibe ohne SX1-Computererweiterung höchstens als Mini-Frisbee zu gebrauchen. Der Rest der Menschheit wendet sich (auch zwecks Erfragung von Preis und Lieferbedingungen) an:



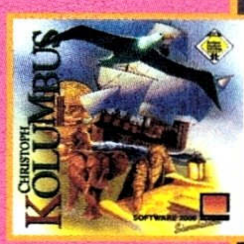
AMItech Computerversand,
Tel.: 0 53 61/746 50

HÖR-SPIEL





Zwar hat Software 2000 bisher keine CD-Konvertierung der Eroberungs-Sim **Christoph Kolumbus** in die Amiga-See stechen lassen, doch zumindest für Musik-Fans könnte sich die Anschaffung der CD-Version für den PC lohnen: Hier warten 29 orchestrale Musikstücke aus der begnadeten Feder von **Chris Hülsbeck**, mit denen jeder herkömmliche CD-Player klarkommt. Und den wahren Fan werden wohl auch die geforderten 90 Märker nicht abschrecken, selbst wenn sie ein für ihn nutzloses Game beinhalten – oder doch?



DRUCK-FEHLER

Hier eine kurze Berichtigung zum Special über MPEG-Movies aus dem letzten CD-Joker: „Der Prinz aus Zamunda", „Eine verhängnisvolle Affaire" und „Ein Fisch namens Wanda" kosten leider doch jeweils 39,95 DM und nicht, wie irrtümlich ausgedruckt, nur 9,95 DM. Der Verantwortliche wird bereits gefoltert – indem er die Streifen wieder und wieder ansehen muß.



PREVIEW

The BIG RED Adventure

Die Chaoten Doug Nuts, Dino Fagoli und Donna Fatale trieben sich Ende 1993 ja schon in „Nippon Safes Inc." herum, wenn auch (kommerziell gesehen) relativ erfolglos. Nun schickt sie Core Design erneut auf die Pirsch!

Mögen die Coder von Dynabyte seinerzeit bei der Premiere mit noch so vielen Mängeln zu kämpfen gehabt haben, beim zweiten Mal wird ja bekanntlich alles besser. Daran glauben wir fast so fest wie daran, daß man alten Damen über die Straße zu helfen hat – und hier benötigt immerhin Mütterchen Rußland persönlich die Hilfe der drei schrägen Abenteurer:
Irgendwo in einem streng geheimen Keller Moskaus hocken nämlich ein paar graubärtige Väterchen in Rotarmisten-Uniform beisammen und grübeln darüber nach, auf welche Weise man Herrn Marx wieder auf die Sockel der Denkmäler und die Errungenschaften der neuen Zeit wie Lenintendo und KGB TV auf den Müllhaufen der Geschichte verfrachten könnte. Wie gut, daß Meisterdieb Doug Nuts da gerade hinter der Zarenkrone her ist, Dino seinen Dampfer verpaßt und Donna sich verzweifelt bemüht, ihre anrüchige Vergangenheit als Striptease-Tänzerin zu vertuschen. Was das alles nun wieder mit der Transsibirischen Eisenbahn, dem Papagei der Zigeunerin Zelda und dem künftigen Schicksal von Jelzins Heimat zu tun hat? Keinen Schimmer, aber das ist ja der Clou an der abgedrehten Story – Ihr werdet es schon selber herausfinden müssen!
In der Zwischenzeit sei aber immerhin verraten, daß sich die Geschichte wie beim Vorgänger in drei verschiedene Handlungsstränge (für jeden „Helden" einen) aufteilen wird, die erst im Laufe der Zeit zusammenwachsen. Daß es dabei an abgedrehtem Humor nicht mangeln sollte, dürftet Ihr inzwischen selbst erraten haben; nicht zuletzt, weil das auch die Schokoladenseite an „Nippon Safes" war. Die Rede ist also von einem 3D-Grafikadventure im Stil von Lucas Arts, das in bester Sitcom-Manier einen Gag nach dem anderen abfackelt, während der Spieler von einem mausgesteuerten Multifunktions-Cursor und dem per Klick aufrufbaren Inventory bei der Stange gehalten wird. Akustisch wird beste Barmusik geboten, wobei jeder der über 100 Räume ein eigenes musikalisches Thema zu Gehör bringen soll. In Sachen Gameplay warten 50 NPCs auf Interaktion; die zahlreichen edelkranken Rätsel können jeweils auf verschiedene Art und Weise gelöst werden. Und die Grafik sieht ja bereits recht spaßig aus, auch wenn unser Vorab-Muster noch ein wenig Feinschliff in Sachen Animation vertragen könnte.
Aber was soll's, schließlich wollen Bruno Boz und seine Mannen das Game ganz stilgerecht im scherzgewohnten April veröffentlichen, und bis dahin sind's ja noch ein paar (Arbeits-) Tage. Genug Zeit zudem, darüber nachzudenken, ob das Teil wirklich und wahrhaftig nur auf CD herauskommen soll – man will doch auch als Normal-Amigo noch was zu lachen haben, oder? (jn)



Schillernde Wundertüten

PD-COMPILATIONS AUF CD

Public Domain-Software auf Schillerscheibe verspricht viel Spaß für wenig Geld, passen auf eine CD doch Dutzende solcher Programme. Wir sind mal in die Flut einschlägiger Kollektionen abgetaucht, um zu sehen, wo das Versprechen kein leeres ist!

VOR-SPIEL

Ehe wir das Angebot sichten, sei auf einige Hardware-Hürden hingewiesen. So taugen die Programme auf den PD-Silberlingen prinzipiell zwar meist auch für das alte CDTV, doch gilt hier dasselbe wie für Commodores jüngere Multimedia-Maschine CD³²: Nur bootfähige Scheiben, also solche, die ihren Inhalt auch außerhalb der Workbench offenbaren, kommen in Frage – und das sind leider die wenigsten. Hinzu kommt, daß viele Programme gepackt vorliegen und vor Benutzung auf Diskette bzw. Festplatte kopiert werden müssen. Sinn macht die Schiller-PD damit in allererster Linie auf einem (AGA-) Amiga mit 2 MB RAM, Tastatur, Festplatte und Floppylaufwerk.

POWER-GAMES

Die obligate Ausnahme von der Regel kommt vom Media Team. Ihr Silberling ist bootfähig und dank seiner hübschen Bedienoberfläche auch an CDTV und CD³² völlig problemlos zu nutzen. Der Großteil der rund 500 darauf befindlichen PD-Spiele ist sofort startfähig, alle Files liegen zusätzlich komprimiert als Lha- bzw. DMS-File vor, was das Bunkern auf Festplatte oder den schnellen Versand per Modem vereinfacht. Die Zockware ist nach Genres geordnet abgelegt; neben dem PD-üblichen Schrott finden sich viele feine Klassiker wie die C64-Konvertierung **Aztec Challenge**, der Ballerknaller **Cybernetix**, der Netzwerk-Rolli **Empire** und massig **Demoversionen älterer Kommerz-Games** – etwa „Stardust", „Lotus III", „Agony" oder „Beast III". Auch wer **Tips, Tricks und Lösungen** zu Titeln wie „Lure of the Temptress" oder „Ambermoon" sucht, wird hier fündig. Der digitale „Powerkatalog" erleichtert dabei die Suche nach spezieller PD-Soft ungemein, weshalb wir zur Investition von 59,– durchaus raten können.



Auch für CDTV und CD³² zu empfehlen: Power-Games

MEGAHITS 3



Feine Benutzeroberfläche, aber umständliches Handling: Megahits 3

Die aktuelle Scheibe aus der etablierten Megahits-Serie beinhaltet sämtliche Ausgaben der bekannten **Nordlicht-Serie** bis einschließlich Nummer 30 sowie alle bislang erschienenen **Werbegames** und ein paar weitere, nach Genres geordnete Highlights wie **Megaball 3** oder **Deluxe Galaga**. Weiter finden sich **Patches** zu Kommerz-Soft wie „Anstoß" oder „Elite 2" und nützliche Tools wie z.B. der Virenkiller **VT 2.68** oder das Directory-Utility **DirWork**. Kurzum, es wartet der Inhalt von über 340 Disketten, darunter rund 1.200 Spiele! Mangels Bootmöglichkeit haben CDTV/CD³²-Besitzer aber leider das Nachsehen, während der Rest der Welt einen Teil der Programme sofort starten kann, den anderen Teil aber erst mühselig auf Disk oder Festplatte entpacken muß. Na, wenigstens leistet die hübsche Benutzeroberfläche namens „WorkOnCD" dabei mit Suchfunktion und Inhaltsbeschreibungen zu jedem File Hilfestellung. Wer also über die geeignete Hardware verfügt, sollte die Programmflut von Rhein-Main-Soft für 79,– DM anrollen lassen.

GIGANTIC GAMES

Masse statt Komfort, so könnte Mirko Geuthers Motto bei der Herstellung dieser nicht bootfähigen Schillerscheibe gelautet haben: Von den rund 1.200 enthaltenen Spielen ist ein (alphabetisch sortierter) Teil zwar direkt von CD startfähig, doch viele Titel müssen vor Benutzung erst auf Diskette kopiert bzw. entkomprimiert werden – darunter immerhin die komplette **Assassin-Serie**, eine 141 Scheiben umfassende Spielesammlung mit ausgewählter Spitzensoft. Auch klappt das Entpacken oft durch bloßes Anklicken, und



Handarbeit ist angesagt: Gigantic Games

wer sich die Mühe macht, kommt in den Genuß vieler interessanter Titel. Da finden sich saubere Klassik-Konvertierungen vom Schlage eines **Donkey Kong**, **Frantic Freddie** und **Defender** neben hochkarätigen Prügeltiteln wie **Fighting Warriors** oder guten **Werbespielen**. Bemerkenswert ist außerdem die gelungene Auswahl von **Demo-Versionen aktueller Vollpreis-Titel** wie „Banshee" oder „Syndicate". Aufspüren muß man derlei PD-Perlen jedoch eigenhändig, denn weder eine Suchfunktion noch ein ordentliches Gesamtverzeichnis erleichtern die Programm-Pirsch auf dieser 50 Mark teuren Compilation.

BERLINER SPIELEKISTE

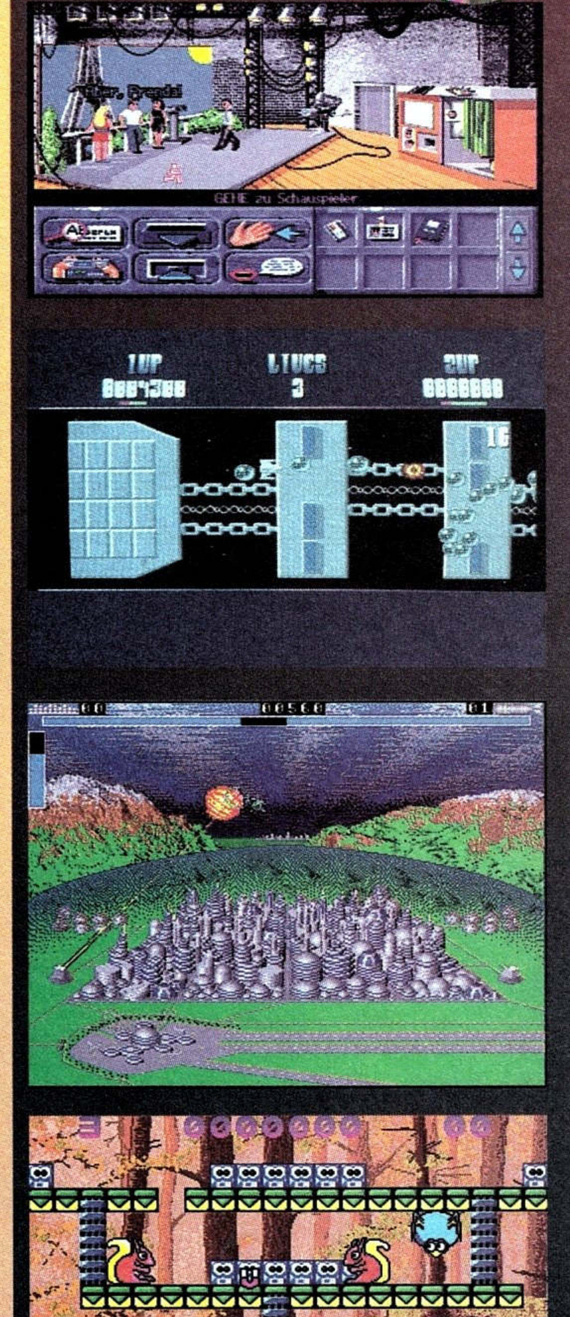


Viel Inhalt, wenig Komfort: Berliner Spielekiste

Zwar haben die Hersteller (GVT & Berlin PD) hier alle Ausgaben der bekannten PD-Serie **Spielekiste** bis Nummer 500 und damit rund 900 Games inklusive einiger Kommerz-Demos versilbert, doch die Files wurden fast ausnahmslos in gepackter Form auf einer nicht bootfähigen Scheibe abgelegt – nur eine mäßige Auswahl kann sofort von der Workbench aus gestartet werden. Um die Files auf Floppy zu entpacken und damit in den Genuß der vielen Toptitel zu kommen, ist also relativ viel Handarbeit (teils sogar mittels der Shell) erforderlich, zumal eine vernünftige Benutzeroberfläche ebenso fehlt wie eine ausführliche Anleitung zum nicht eben handlichen **DMS**-Packer. Dafür bekommt man für seine 59,– DM hier zusätzlich eine prall gefüllte Tools-Schublade, wo der praktische Diskettenretter **Disksalv 2**, der hübsche Wegweiser **Amiga Route** und das Virenkiller-Trio **VT 2.68**, **VirusZ** und **Virus-Checker** eine Heimat gefunden haben. Ein nettes Gimmick sind auch die ansprechenden Digi-Filmchen, selbst wenn sie teilweise erst ab 4 MB RAM laufen.

DER REST VOM FEST

Nicht ganz unerwähnt sollen einige teils ältere, teils wenig überzeugende und teils nicht sehr verspielte Schiller-Sammlungen bleiben, die in der Regel zwischen 20 und 50 Mark kosten. So wurden unter dem Titel **Now that's what I call Games 1, 2 & 3** jeweils 100 meist ältere PD-Titel auf drei CDs gesammelt. Die gleiche Menge findet sich auf den beiden Scheiben **Demo I & II**, dazu noch Demos, Animationen, Soundmodule und IFF-Bilder. Ein guter Anspieltip sind auch die Rundlinge aus der **Aminet**- bzw. **17 Bit**-Serie, welche neben zahlreichen Spieleperlen viele praktische Tools und Programmier-Nützlichkeiten beinhalten. Eher enttäuschend ist dagegen die mit **Gamers' Delight** betitelte Kollektion, denn hier warten gerade mal drei (immerhin qualitativ überzeugende) Dutzend Spiele. Aber dafür ist hier dank Bootfähigkeit und ordentlicher Menüführung die Benutzung am CDTV/CD³² problemlos. Tja, man kann eben nicht alles haben… (rl)



TITEL	INHALT	CD³² & CDTV	URTEIL	PREIS	HERSTELLER
Power Games	Rund 500 PD-Spiele plus (englische) Lösungshilfen und Demoversionen kommerzieller Spiele.	ja	sehr gut	59,– DM	Media Team
Megahits 3	Nordlicht-Serie bis Nr. 30, Werbespiele, PD-Games Patches. Insgesamt ca. 1.200 Spiele.	nein	gut	79,– DM	Rhein-Main-Soft
Gigantic Games	Assassin-Serie bis Nr. 141, PD- und Werbespiele, Demoversionen kommerzieller Games. Insgesamt ca. 1.200 Spiele.	nein	gut	50,– DM	Mirko Geuther
Berliner Spielekiste	Spielekiste-Serie bis Nr. 500, PD-Tools und Digi-Filme. Insgesamt ca. 900 Games.	nein	mittel	59,– DM	GVT/Berlin

SUBWAR 2050

Seit „Silent Service 2" ist kaum noch ein U-Boot in Amiga-Tiefen abgetaucht, im Silbermeer treibt sich nicht eine Tiefseesimulation herum – da kommt diese wässerige Zukunftsvision von MicroProse ja gerade recht!


Heimatbasis voraus

Der Ozean… unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2050, wo sich die Meere zum Hauptlieferanten für Nahrung und Rohstoffe aller Art entwickelt haben. Dies sind allerdings nicht die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise und auch nicht die der DSV SeaQuest – sondern eines U-Boot-Kommandanten, der im Auftrag der Schwert- und Schildgesellschaft gegen konkurrierende Großkonzerne ausläuft.

Da der Krieg der Multis um die besten Fang- und Schürfgründe längst weg von juristischen Gefechten und verdeckter Spionage, hin zu bis an die Zähne bewaffneten Kämpfen eskaliert ist, darf sich der Kapitän zunächst eines von vier Booten aussuchen, die entweder besonders tief abtauchen können oder besonders wendig sind. Mit einem dieser Pötte geht es in rund 40 Missionen in den umgänglichen Nordatlantik, die tückische Arktis oder gar das Chinesische und das Japanische Meer, wo dann wirklich der ganze Seewolf gefragt ist. Hier wie dort gestalten sich die Einsätze sehr abwechslungsreich, denn mal dürfen Unterwasserkraftwerke zerbröselt werden, dann ist Geleitschutz für Truppentransporter erforderlich, oder gegnerische Schürfroboter sind zu eliminieren. Dabei erhält man gelegentlich auch das Kommando über hilfreiche „Flügelmänner", was aus dem jeder Mission vorangestellten Briefing zu erfahren ist. Diese Einsatzbesprechungen sind nicht nur recht ausführlich, hier darf auch eine Übersichtskarte des jeweiligen Einsatzgebietes aufgerufen werden.

Der Aufbau des Spiels folgt nun den bewährten MicroProse-Pfaden, es sind also nacheinander mehrere Wegpunkte abzufahren, wobei eine Texteinblendung auch während des Kommandos nochmals in aller Kürze an die anstehenden Befehle erinnert. Damit's bei Feindkontakt dann auch so richtig schön rumst und kracht, stehen neben gegnerverwirrenden Decoys allerlei Raketen und Torpedos zum Abschuß bereit – der richtige Umgang mit diesen Knallkörpern darf übrigens risikolos in fünf Trainingsmissionen eingeübt werden. Und das ist auch gut so, denn anders als beim eher actionlastigen „Silent Service 2" steht hier der Simulationsaspekt ganz klar im Vordergrund: Jede Menge Kontrollinstrumente und Anzeigen wollen beherrscht und betätigt werden, andernfalls hat man sehr schnell ein sehr feuchtes Grab gefunden!

Aber keine Sorge, der hiesige Tiefsee-Schrottplatz bietet eine Wiederbelebungs-Option für abgeschossene Konzern-Kapitäne, zudem kann die Hilfe eines automatischen Wartungsroboters in Anspruch genommen werden. Und der ist in der Lage, selbst die gröbsten Schäden binnen Minuten zu beheben. Sollte auch das nicht genügen, läßt sich die Feindintelligenz dreifach variieren und zudem der Detailgrad der Grafik anpassen, was in der Praxis aber so gut wie nie erforderlich sein dürfte. In jedem Fall folgt nach bestandener Mission ein De-Briefing, wo man über Abschußzahlen von Freund und Feind sowie über das mit der Aktion verdiente Kleingeld informiert wird. Allerdings hat der Kontostand hier im Grunde keinen Einfluß auf den Spielverlauf, die erarbei-


Dieses Kraftwerk steht kurz vor der endgültigen Abschaltung!



Achtung, gleich rumst's!



tete Kohle symbolisiert lediglich den persönlichen Erfolg.
Ein Erfolg auf ganzer Linie ist dabei die Präsentation dieser futuristischen Wasserschlachten, denn wer sich nicht von dem stark instrumentierten Cockpit abschrecken läßt, bekommt ziemlich flotte und darüber hinaus auch hübsche 3D-Grafik mit schattierten Polygonen zu sehen. Dunst und Beleuchtungseffekte verstärken den Eindruck, sich tatsächlich im kühlen Naß zu befinden; dazu kommen gerenderte Zwischenbilder, die das futuristische Ambiente von Subwar 2050 gekonnt unterstreichen. Ja, selbst der Sound (das traditionelle Stiefkind im Genre) weiß mit seinen gelegentlichen Walgesängen und dem wohligen Maschinentuckern durchaus zu gefallen, zumal die abgespaceten Musikstücke sehr gut zur Atmosphäre passen. Auch wurde die durchdachte Steuerung astrein auf das Joypad zugeschnitten, was leider keine Selbstverständlichkeit ist; man denke nur an die diesbezüglich etwas mißglückte CD-Version von „Gunship 2000". Und wer unbedingt mag, darf sich ja auch mit Tastatur und Stick abmühen.

Kurzum, was vor einem Jahr schon am PC recht gut gefiel, weiß nun am Amiga 1200 mit CD-ROM bzw. dem CD32 so richtig zu begeistern. Das Gameplay vermag wirklich dauerhaft zu fesseln, schon weil es viel Raum für Experimente läßt – und wer hier das Versteckspiel unter Ausnutzung der thermischen Schichten nicht irgendwann ebensogut beherrscht wie lautlose Ballasttank-Tauchmanöver, der wird ohne Zweifel eines Tages untergehen. Anders gesagt: Subwar 2050 ist nach langer Zeit endlich mal wieder ein toller U-Boot-Simulator, der aufgrund seiner Liebe zum Detail und vieler technischer Finessen selbst reine Flugi-Fans in seine spielerischen Tiefen „hinabziehen" kann! (mic)

Verschrotten wir mal ein paar Schürfmaschinen...



SUBWAR 2050
(MICROPROSE)
U-BOOT-SIMULATION

85% „TIEFGRÜNDIG"



GRAFIK	84%
ANIMATION	80%
MUSIK	84%
SOUND-FX	82%
HANDHABUNG	84%
DAUERSPASS	86%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,–



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/TASTATUR/JOYSTICK
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

HIT



Die Brücke

Mit dem Wal durchs Wellental

Diodenausfall?

RISE OF THE ROBOTS

Was sich vorher auf sagenhafte 13 Disketten verteilte, bringt nun die CD-Laufwerke kräftig zum Glühen – aber auch die Zornesader des Kritikers läßt diese futuristische Robot-Klopperei hier mächtig anschwellen!

Denn Mirage hat uns gleich drei Dinge vorenthalten: die zusätzlichen (Intro-) Animationen des entsprechenden PC-Silberlings, die versprochenen Musiktracks von Queen-Gitarrero Brian May – und irgendwelche Unterschiede zur bereits vorliegenden 1200er-Version…
Ein weiterer Kritikpunkt betrifft das stotternd abgebremste Spieltempo, wenn man beim CD32 die höchste Grafikdetailstufe wählt; nur wer den Roboteraufstand am AGA-Amiga (plus CD-ROM und Fast-RAM) niederschlägt, bleibt vor solchen Ruckeleien verschont. Mit der optimalen Konfiguration im Rücken schlägt Rise of the Robots jedoch gewaltig zu, denn wenn sich die sieben farbenfrohen und wunderbar animierten, von der Statur her sehr unterschiedlichen SF-Kämpfer gegenseitig auf die Blechnase hauen, dann fliegen nicht bloß die Schrauben und Nieten, dann stimmt auch der Spielspaß! Das Optionsmenü kennt neben den üblichen Practice-Modi für Single- und Duospieler (dabei steuert man einen beliebigen Kämpfer) auch den sogenannten Storymodus: Hier schlüpft man in die Haut eines blauen Cyborgs und legt die CPU-Athleten der Reihe nach mit diversen Kicks, Tritten und Special-Moves flach. Erfolg und Mißerfolg hängen dabei von der per Knopfdruck variierbaren Schlagkraft, dem getroffenen Körperteil und dem eingestellten Schwierigkeitsgrad ab.
Sicher, die Power-Präsentation mit den gerenderten Kämpfern macht die Schlacht erneut zum Hochgenuß – aber wir hätten mit der CD halt gerne noch ein Stückchen höher hinaus gewollt… (rl)



HIT

Auf der Suche nach dem kleinen Unterschied

RISE OF THE ROBOTS	
(MIRAGE/TIME WARNER INTERACTIVE)	
ROBO-KEILEREI	
87% „UNVERBESSERT“	
GRAFIK	88%
ANIMATION	88%
MUSIK	81%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	90%
DAUERSPASS	87%
VARIABEL: 4 STUFEN	
PREIS	DM 99,–
	
EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Rasende Rollstühle

BUMP'N BURN

Vor vier Monaten konnte uns Grandslams „Buggy Boy“-Klon bloß ein müdes Lächeln abringen – da darf man sich von einer nur unwesentlich veränderten CD-Ausführung natürlich keine Begeisterungsstürme erwarten.

Es hilft einfach alles nix, die Machart dieser niedlichen Action-Raserei ist und bleibt veraltet. Wer sich hier trotzdem den Pokal krallen will, der sucht sich eines von sieben Vehikeln mitsamt dem passenden Cartoon-Piloten (etwa Loretta Lamour oder Eric der Eskimo) aus und bestreitet dann sieben Rennen.
Unterwegs kennt der Siegeswille keine Schamgrenzen, denn auf der Strecke eingesammelte Sterne verwandeln sich in Raketen, Minen, Öllachen und andere Konkurrentenkiller, während man aufgeklaubtes Geld in bessere Motoren, Panzerungen oder Reifen investiert. Die Begegnung mit den tobenden Naturgewalten (in Form von riesigen Schneebällen etc.) verbraucht nämlich kostbare Zeit, darüber hinaus nagt sie an der Leistungsfähigkeit der eigenen Karre. Und es muß ja zumindest immer der dritte Platz erreicht werden, sonst verhindert nur noch eins der drei Continues das vorzeitige Aus. Das alles kann man in drei Schwierigkeitsgraden erleben, zudem darf man auf Wunsch einem menschlichen Konkurrenten am Splitscreen die Rücklichter zeigen.
In Sachen Präsentation meldet der Verkehrsfunk Grafiken aus dem 3D-Biedermeier, eine nette Titelmelodie, magere Effekte und neuerdings auch Sprachausgabe. Die Steuerung ist schwammig wie gehabt, allerdings geht das Waffenauslösen via Pad nun etwas flotter vonstatten. Spielerische Überraschungen waren dagegen nicht startberechtigt, wo durch CD-Konkurrenten wie „Top Gear 2“ oder die „Lotus-Trilogy“ immer noch locker an Bump'n Burn vorbeiziehen. (mic)

Seifenkisten aus der Mottenkiste

BUMP 'N BURN	
(GRANDSLAM)	
GAUDI-RENNEN	
60% „ÜBERHOLT“	
GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	69%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	61%
DAUERSPASS	58%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–
	
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Nostalgisches Diamantenfieber

Im Original ist diese Action-Knobelei älter als der Amiga selbst, hat Kingsoft dafür doch einst kräftig beim C64-Klassiker „Boulderdash" abgekupfert. Dank Almathera lebt die Legende jetzt auf CD weiter!

Hier triumphiert die Masse über die Klasse: Zwar sieht man den gut 100 Minen ihre zehn Jahre am Buckel überdeutlich an, doch verbergen sich hinter dem Plural-S im Titel über 10.000 Suchgebiete – wenn das kein Weltrekord ist? Zu verdanken ist er dem zeitlosen Spielprinzip, das immerhin schon zwei Fortsetzungen sowie, dank eines seinerzeit mitgelieferten Editors, ungezählte Levels der Marke Eigenbau (die teilweise als PD erhältlichen Abschnitte wurden aus aller Welt gesammelt) und damit ausreichend Stoff für diese ultimative Smaragdsuche erbracht hat.

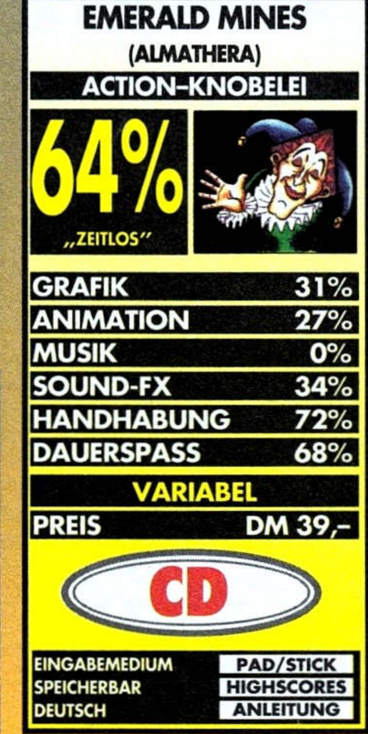
Seit wir „Emerald Mine" vor über drei Jahren als Klassiker gewürdigt haben, hat sich demnach nichts Entscheidendes getan: Als erstes darf man sich hier das Bergwerk aussuchen, in dem man die Klunker sammeln will; danach wählt man eines von 16 Grafikdesigns aus – der Bergmann kann sich wie gewohnt als Männlein mit Baseballkappe präsentieren, er darf sich aber auch als Weihnachtsmann durch verschneite Levels knobeln oder als Pacman durch das Geröll beißen. Musik findet sich zwar keine auf der CD, aber die Sound-FX sind in acht Variationen erhältlich, von denen sich allerdings nur wenige erkennbar vom ebenfalls vertretenen Ur-Krach unterscheiden. Steht schließlich noch fest, ob in einem Stollen für ein oder zwei Spieler geschürft werden soll, geht's vom Optionsmenü direkt an die Arbeit. Sie besteht wie gehabt darin, unter Zeitdruck Steine, Gegner und andere Hindernisse aus dem Weg zu schaffen, um die zum Verlassen des jeweiligen Levels erforderliche Anzahl an Diamanten und Smaragden (engl. Emerald) einzusacken. Der Vorteil der vielen Köche dieses Breis dürfte auf der Hand liegen: Dynamit, Felsen, Türen, Schlüssel, Käfer, Schmetterlinge oder die berühmten Yam-Yams und Chaser (in den verschiedenen Grafikstilen tauchen völlig verschieden gestaltete Feinde auf) sind derart reichhaltig und variantenreich vertreten, daß Abwechslung hier wirklich ganz groß geschrieben wird. Um die Monster zu fangen oder abzumurksen und so an wichtige Gegenstände zu gelangen, sind also die unterschiedlichsten Taktiken gefragt. Der Nachteil eines von simpel bis nahezu unmöglich schwankenden Schwierigkeitsgrades besteht jedoch darin, daß man beim direkten Anwählen eines Abschnitts nie genau weiß, was einen da erwartet…

Wir haben es hier also eher mit einer CD für Fans zu tun, die weder vor total überholter Präsentation noch vor kleinen Macken (z.B. muß man erst einen Reset auslösen, ehe man sich eine andere Mine aussuchen kann) zurückschrecken. Sie werden mit 99 MB voller Knobelspaß pur beglückt – auf einer 39 Mark billigen Scheibe, die zudem auf einem CDTV oder gar einem Normal-Amiga mit CD-ROM läuft. (mm)



Kleiner Bergarbeiter, was nun?

Klinglingling, hier kommt der Weihnachtsmann…



EMERALD MINES
(ALMATHERA)
ACTION-KNOBELEI

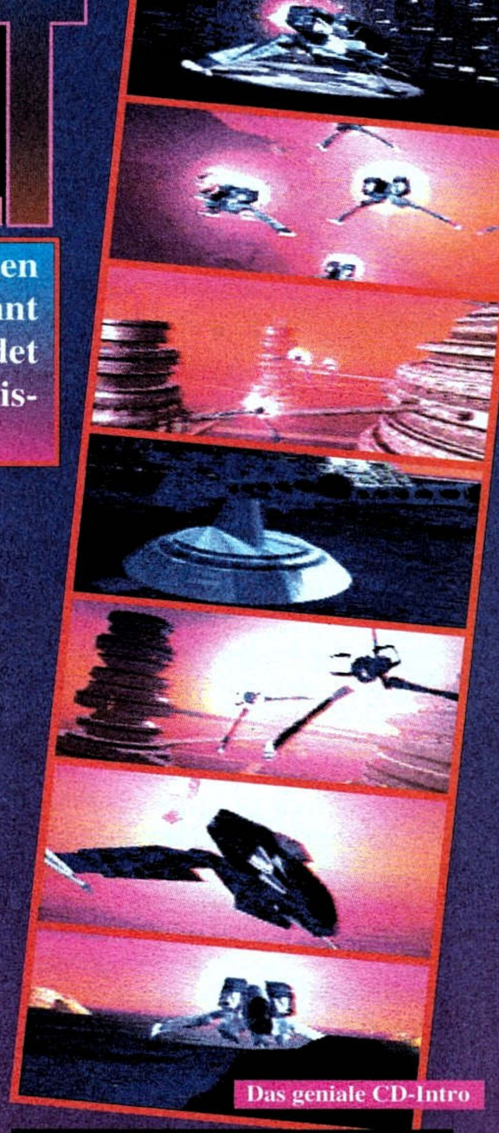
64% „ZEITLOS"

GRAFIK	31%
ANIMATION	27%
MUSIK	0%
SOUND-FX	34%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%
VARIABEL	
PREIS	DM 39,–
CD	
EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Alien Breed: Tower Assault

Welche Mühe sich Team 17 mit CD-Umsetzungen gibt, ist spätestens seit „Super Stardust" bekannt – und auch ihr actionreicher Alienbraten mundet vom Silberteller besser als eben noch aus der Diskettenschachtel!



Das geniale CD-Intro

Bereits die banale Hintergrundstory vom Überfall der Außerirdischen auf die Azarin-Kolonie und der anschließenden Verteidigungsschlacht wird in dieser Version zu einem ersten Höhepunkt des Games: Für das neunminütige (!) Intro wurde die Geschichte mit Hilfe des Raytracing-Programms „Real 3D" in derart packende Weltraumkämpfe, rasante Kamerafahrten und überwältigende Bilderstürme verwandelt, daß dem Betrachter die Kinnlade bis in die Kniekehle klappt. Nach diesem Meilenstein in Sachen Amiga-Animation muß das eigentliche Spiel da natürlich abfallen, aber was soll's? Immerhin enthält die CD ja gleich auch noch den Vorgänger „Alien Breed II" – also doppelter Alienbrutzelspaß zu einem absolut friedfertigen Preis!

Hier wie dort erinnert die Draufsicht-Action an den allerersten Alienbraten und damit an das klassische „Gauntlet"-Prinzip: Mit einer Handvoll Leben im Gepäck läuft man über Planetenoberflächen oder durch die verwinkelten Gänge einer Raumstation und macht die massiv anstürmende Brut mit dem Laser bekannt. Stärkere Waffen, Torschlüssel oder Infos zum Spielablauf sind an Terminals erhältlich, während Credits, frische Energie für den gebeutelten Schutzschild, Munitionskisten oder andere Nützlichkeiten (Automapping etc.) bloß aufgeklaubt werden müssen. Tower Assault spielt sich also ähnlich, aber dank des ausgeklügelten Designs doch deutlich schöner als seine Vorgänger: Da gibt's nun etwa den praktischen „Retreat Mode" für gut gedeckte Rückzüge, und der immer faire Schwierigkeitsgrad gewährt auch Solosöldnern eine reele Chance auf das Tête-à-tête mit der finalen Alienqueen.

Schnickschnack wie etwa eingestreute Zwischenbildchen fehlt zwar auch auf der Schillerscheibe noch, die altbekannten Qualitäten des Games blieben dafür vollzählig erhalten. Dazu gehört der missionsartige Aufbau der rund 50 mit Tunnels und Aufzügen untereinander verbundenen Abschnitte ebenso wie viel, viel Abwechslung – mal steht die Suche nach einem Geheimlevel an, dann gilt es wieder, einen Generator zu aktivieren, Geiseln zu befreien oder einfach nur unter Zeitdruck einem explodierenden Korridor zu entkommen. Die gelungene Steuerung und einen Gutteil der Präsentation kennt man dabei bereits vom A1200, aber auch die neuen Monster und die zusätzlichen Hintergrund-Animationen in den soft scrollenden Levels können sich sehen lassen. Und die aufwendige Soundkulisse (Titelmusik, FX und etwas Sprache) trägt gleichfalls zur fesselnden Atmosphäre bei.

Wer also ein CD 32 oder einen AGA-Amiga mit CD-ROM besitzt, darf unbesorgt zugreifen – auch wenn es Tower Assault schon wegen der Konkurrenz aus eigenem Hause ein wenig an Originalität mangelt und der Hit somit in der Schublade bleibt. (rl)



Wer ballert, lebt länger!

Mit auf CD: der zweite Alienbraten



ALIEN BREED: TOWER ASSAULT
(TEAM 17)
ALIEN-ACTION

79% „LECKER"



GRAFIK	76%
ANIMATION	79%
MUSIK	70%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 2 STUFEN	
PREIS	DM 79,–



EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG





Zuerst untergetaucht, um dann in der Galerie wieder aufzutauchen, ist Michael Unger aus Bernburg mit seiner Tiefsee-Impression. Das Einsatzgebiet für die Seaquest entstand auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA".

Sonnenhungrig, wie wir nun mal sind, haben wir uns begeistert von Heiko Staeges Schriftzug am Monitor bräunen lassen. Gepinselt hat er ihn im heimatlichen Magdeburg auf seinem A1200 mit „DPaint IV AGA".



Arne Loof aus Hambergen hat dem Joker eine hübsche Frau vorgestellt – und das erstaunliche Ergebnis mit seinem 1200er und „DPaint IV AGA" festgehalten. „Die Maske" ist ein Dreck dagegen…

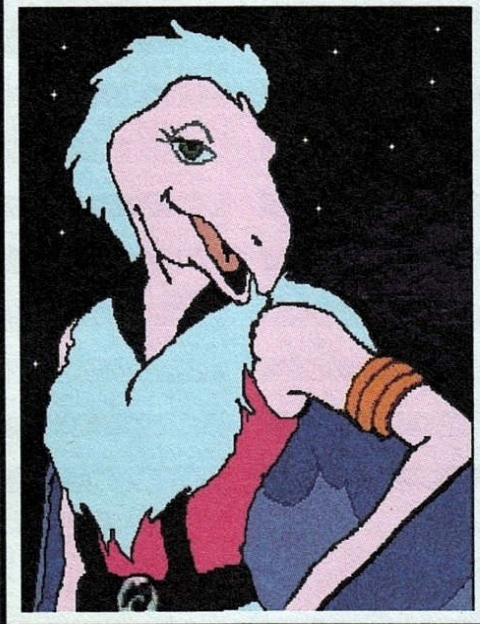




Diesen lauernden „Puma" schickte uns Stefan Hornig aus Gelsenkirchen. Sieht aus, als wäre er direkt aus dem Dschungelbuch gehüpft – nachdem er Mogli zum Frühstück hatte…

Joker Galerie

Dem mit „DPaint IV AGA" ausgerüsteten 4000er von Karsten Skerath aus Wuppertal ist dieser kesse Ur-Vogel entflogen. Jede Wette, daß das Tierchen die Herzen im Jurassic Park gleich reihenweise brechen würde?



Von wegen Winterschlaf! Nix da, gönnen wir uns etwa ein Päuschen in diesen eiskalten Zeiten? Nein, wir liefern Euch statt dessen eine besonders coole Galerie mit Leserkunst – und erwarten nur eine klitzekleine Gegenleistung...

!

AUFWACHEN

Aus Lehrte kam dieser lobenswerte Beitrag gegen Ausländerfeindlichkeit. Prima, daß Jens Noldin einen so prominenten „Ausländer" wie E.T. für seine Kampagne gewinnen konnte!



Auf seinem Feuerstuhl ist Patrick Dehen aus Menden in die Joker Galerie gerast – kein Kunststück mit einem so schicken Maschinchen wie seiner „Super ZX-10"! Tja, sei kein Knacki, nimm 'ne Kawasaki...

Der Wecker hat geklingelt, es ist Zeit, die Schulden bei den netten Jungs vom Joker zu bezahlen. Besonders tief in der Kreide stehen da die künstlerisch begnadeten unter Euch; sie haben prompt alle Werke herauszurücken, auf daß wir sie hier der Öffentlichkeit präsentieren können! Schüttelschecks und Wechsel werden nicht akzeptiert, sondern **AUSSCHLIESSLICH SELBSTERDACHTE UND AUCH SELBSTGEMACHTE ARBEITEN** – was Ihr uns bitte schriftlich bestätigt. Das Handwerkszeug von A wie Amiga bis Z wie zauseliger Pinsel ist egal (Digi-Kunst sollte jedoch auf Disk angeliefert werden), aber wenn Ihr es uns nennt, freut das Leser und Galeristen gleichermaßen. Rückporto und leserlicher Absender garantieren eine Rückerstattung, Qualität garantiert den Einzug in die engere Auswahl, und die folgende Adresse ist garantiert richtig:

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Monika Stoschek

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Gremlin

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

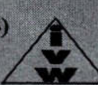
Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/94)
Verbreitung: 94.601



Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

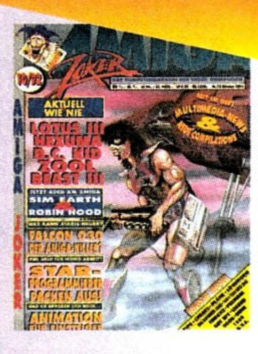
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

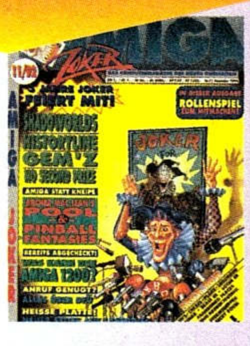
Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

Ein paar hätten wir noch...



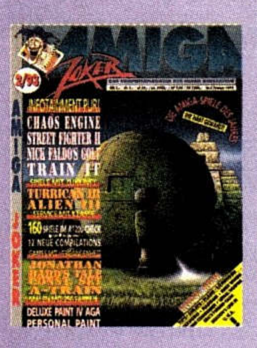








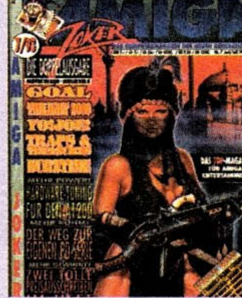


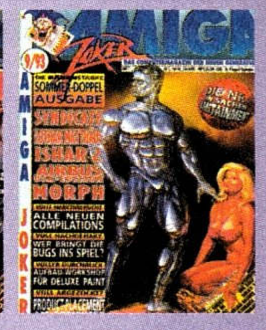


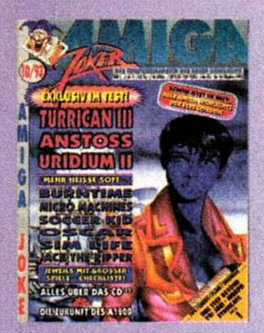




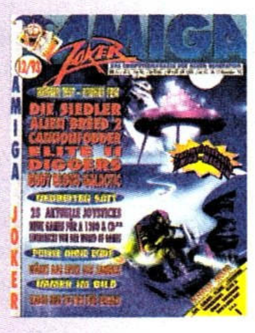


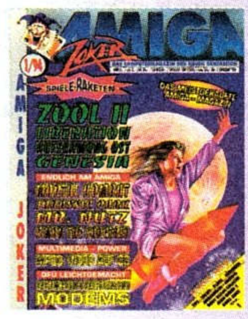


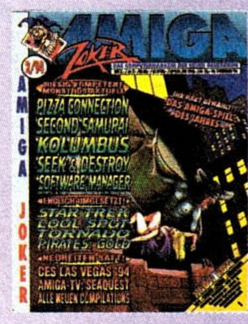








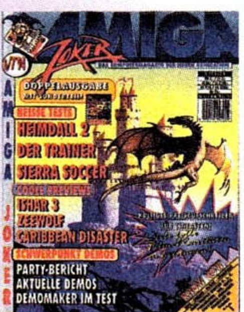








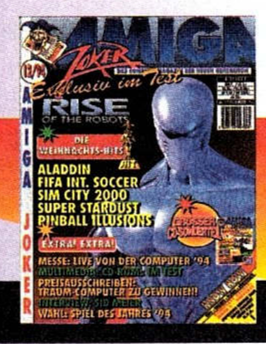


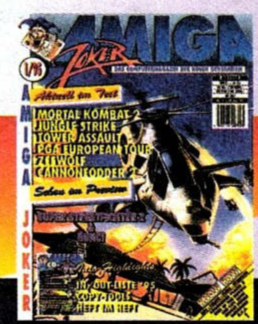












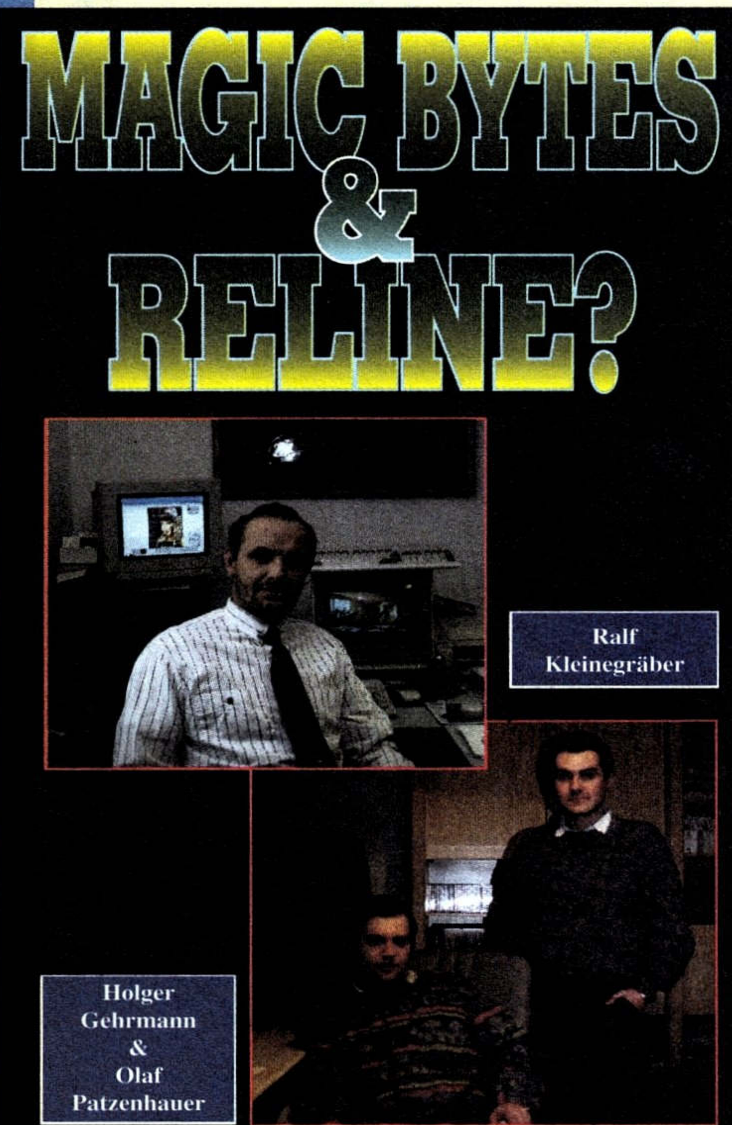
Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.





Ralf Kleinegräber

Holger Gehrmann & Olaf Patzenhauer

Beide Companies waren bereits am Konkurs-Virus erkrankt, beide sind sie dem Tod quasi nochmals von der Schippe gehüpft – um nun gemeinsam mit dem Spiel „Biing!" eine digitale Klinik zu eröffnen, die ihresgleichen am Amiga sucht!

Die Idee eines versofteten Krankenhauses mag somit nahegelegen haben, der Witz und die Erotik dieser tollen Wirtschaftssimulation sind aber mindestens so krank wie der dabei getriebene technische Aufwand. Haben wir es hier am Ende mit lauter Verrückten zu tun? Kaum, denn im verbalen „Bodycheck" erwiesen sich Ralf Kleinegräber von Magic Bytes (Produzent) sowie Holger Gehrmann und Olaf Patzenhauer von reLINE (Programm) als Gesprächspartner mit durchaus gesundem Menschenverstand. Wir schalten live in den OP...



Biing!, die üppige Wirtschaftssimulation

?: *Ralf, dein Label hat ja schon einiges vom Auf und Ab dieses bewegten Markts zu spüren bekommen – wie wäre es also zunächst mit ein wenig Background zur Firmengeschichte von Magic Bytes?*

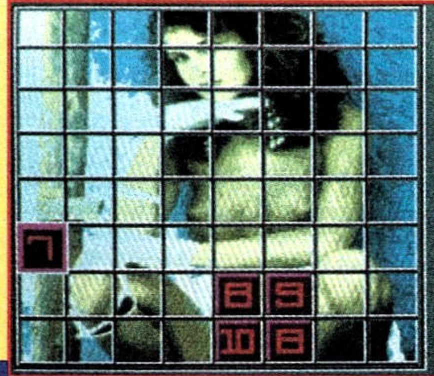
RK: Nun, wir veröffentlichten 1987 mit „Western Games" unser erstes Spiel, damals gehörte das Label Magic Bytes noch zur Micro-Partner Software GmbH. Als diese Firma 1991 dann Konkurs anmelden mußte, erwarb ich die Rechte an dem Label, für das ich ein Jahr zuvor freiberuflich tätig war. Unter meiner Leitung wurden dann u.a. Games wie „Big Business", „Dynatech", „Elysium" und die Penthouse-Reihe veröffentlicht, aber „Biing!" ist natürlich bislang ganz klar unser aufwendigstes Projekt! Besonders freut es mich, daß wir bei dieser Gelegenheit die langjährige Zusammenarbeit mit reLine fortsetzen konnten.

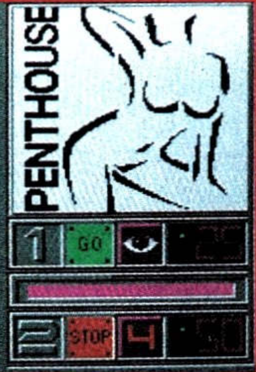
?: *Na, euch verbindet ja auch historisch gesehen vieles. Bevor wir näher darauf eingehen, würde uns interessieren, ob das Wort „fortsetzen" auf mehr gemeinsame Projekte schließen läßt?*

RK: Wir haben zwar keinen Exklusivvertrag, aber wenn wir den Jungs auch weiterhin faire Konditionen anbieten, bin ich in dieser Hinsicht sehr zuversichtlich. Und es stimmt schon, wir können sehr gut miteinander.

?: *Wenn jetzt die Herren von reLINE ebenfalls zu einem kleinen Firmenportrait schreiten würden?*

HG: Aber gerne. reLINE wurde 1987 von Uwe Grabosch und





Früher Digi-Sex von Magic Bytes: Penthouse Hot Numbers

Vom reLINE-Team und Magic Bytes gemeinsam erwirtschaftet: Dynatech

Ein Western von gestern: Western Games

Als reLINE noch für Softgold J.R. Konkurrenz machte: Oil Imperium

mir gegründet, wobei wir uns zunächst auf kleine Auftragsarbeiten wie das bereits erwähnte „Western Games" beschränkten. Bei Magic Bytes erschienen dann auch unsere ersten Vollproduktionen „Space Port" und „Crystal Hammer", ehe wir 1989 die Zusammenarbeit mit Softgold starteten – reLINE wurde zu einer GmbH, und Softgold erwarb 50 Prozent der Firmenanteile. Und so wurden etwa „Oil Imperium", „Hollywood Poker PRO" und unsere beiden Rollis „Legend of Fairghail" und „Fate – Gates of Dawn" dann weltweit vertrieben; heute gelten sie ja schon als Klassiker. Dennoch führten Finanzprobleme 1992 leider zum Konkurs, was Olaf und mich aber nicht davon abhielt, während meines Wehrdienstes an „Dynatech" zu arbeiten, das 1993 unter dem Label „eleven Software" bei Magic Bytes erschien. Zwischendurch nahmen wir wieder Aufträge an, z.B. eine Adaption von „Penthouse Hot Numbers Deluxe". Mittlerweile wurde eine neue Firma gegründet, die seit Anfang 1995 wieder das Logo reLINE Software trägt.

?: *Wahrlich eine bewegte Vergangenheit. Doch jetzt zur Gegenwart, sprich zu „Biing!" – wie seid ihr eigentlich wirklich auf die Idee für ein derart abgedrehtes Spiel gekommen?*

OP: Na, zuerst wollten wir ja einen TV-Sender simulieren, doch war diese Idee nicht eben neu. Und da es etwas wirklich Neues werden sollte, sind wir auf ein Krankenhaus verfallen...

?: *Also „something completely different", wie die Herrn von Monty Python sagen würden!*

HG: Ganz genau! Bei den englischen Kultkomikern haben wir uns auch den Namen ausgeborgt – wer kennt nicht ihren Krankenhaus-Sketch aus dem Film „Der Sinn des Lebens", wo die berühmte Maschine mit dem Biing vorkommt?

?: *Dachten wir's uns doch. Wie lange wart ihr denn im Krank... nein, wie lange habt ihr an dem Spiel gearbeitet?*

OP: Ziemlich genau zwei Jahre, denn ich habe die Arbeit im Februar 1993, kurz nachdem „Dynatech" erschienen ist, aufgenommen. Holger hat eine Oberfläche dafür geschrieben, so daß ich mich voll auf die Spiellogik konzentrieren konnte.

?: *Keine Angst vor Vorwürfen, das Game sei über die Maßen sexistisch?*

HG: „Biing!" ist nicht sexistisch, sondern realistisch; Frauen sind schließlich dazu da, gut auszusehen und zu kochen! Quatsch, wir wollten halt einfach alle gängigen Klischees durch den Kakao ziehen. Und dazu gehören nun mal ebenso üppig geformte wie offenherzige Krankenschwestern, Ärzte, die dauernd Golf spielen, sadistische Dentisten und geldgierige Chefs.

?: *Üppig sind aber nicht nur die Busen der Schwestern, sondern auch die Hardwareanforderungen des Programms!*

OP: Na ja, PC-Spiele benötigen doch auch 4 MB RAM, Festplatte, SVGA-Karte und einen schnellen Prozessor – warum sollte der Amiga da nachstehen?

?: *Tja, solange er nicht das Nachsehen hat...*

HG: Wir würden einen Amiga zwar stets einem PC vorziehen, doch wurden seitens Commodore halt grobe Fehler begangen. Etwa, daß ältere Modelle nicht zum AGA-Rechner nachgerüstet werden können, oder das Beharren auf den technisch überholten Grafik-Bitplanes – zum Setzen eines einzigen Bildpunktes sind hier stolze 16 Lese- bzw. Schreibvorgänge nötig, auf der DOSe ist es nur ein einziger! Klar, daß sich Spiele wie „Comanche" deshalb schlecht auf dem Amiga realisieren lassen.

?: *Also, produziert ihr nun weiter für den Amiga oder nicht?*

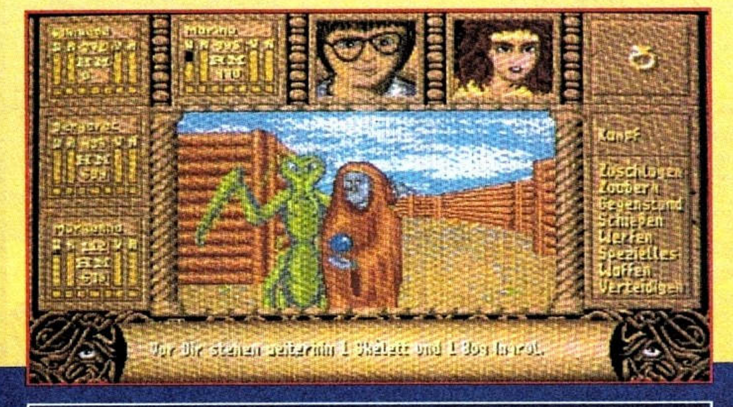
RK: Das kommt ganz auf den Erfolg von „Biing!" an. Und natürlich auf die User – wenn sie ihre Maschinen aufrüsten und immer brav Originale zocken, dürfen sie weiterhin mit hochkarätiger Software von uns rechnen.

?: *Wie bleistiftsweise?*

OP: Nun, ich werde mich an ein neues Rollenspiel setzen, das wesentlich komplexer und natürlich auch optisch schöner werden soll, als „Fate – Gates of Dawn" es war.

HG: Außerdem planen wir ein Adventure im Stil von Lucas Arts, das in Sachen Spielbarkeit und Gags keine Wünsche offenlassen soll. Ideen haben wir wirklich jede Menge, aber ich will noch nicht zuviel verraten...

?: *Dann danken wir für das Gespräch und wünschen Euch, daß die Verkaufszahlen von „Biing!" ebenso gigantisch sein mögen wie die Oberweiten der Schwestern! (st)*



Dieser Rollenspielklassiker von reLINE soll bald alt aussehen: Fate – Gates of Dawn

The unbelievable Joker

ALSO: HIER BEFINDEN SICH SÄMTLICHE DREIEINHALBER UND DA DRÜBEN SIND JETZT ALL DIE FÜNFEINVIERTEL DISKETTEN ....

ICH MUSS SCHON SAGEN — ICH BIN BEEINDRUCKT! EHRLICH: SAUBERE ARBEIT, JOKER! UNSER ARCHIV SIEHT WIEDER RICHTIG GUT AUS — TOLL!

ABER WIE STEHT'S MIT DER ZUGRIFFSZEIT? WIE LANGE BRAUCHST DU UM Z.B. R.A.T. V ZU FINDEN?!

EINE SACHE VON SEKUNDEN! ALLES IST ALPHABETISCH SORTIERT. DAS SPIEL STEHT GLEICH HIER UNTEN AN DER TÜRE ....









CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz , Papenweg 15, 46487 Wesel

Unsere Ladenlokale " SOFTWAREHOUSE " befinden sich in :
46483 Wesel - In der Dudelpassage - 0281 / 25922
47533 Kleve - Gasthausstr. 12 - 02821 / 14483
47608 Geldern - Innenstadt Glockengasse 13 - 02831 / 87904
61169 Friedberg -Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050
Neueröffnung 4. 2. 94 Dortmund - Hörde - Herrmannstr. 49
Ladenpreise sind nicht mit Versandpreisen indentisch !!!

Amiga Amiga Amiga

7th Sword of Magic	DA	x59,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	**DA**	**39,95**
Alien Olympics	DV	x54,95
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen	**DV**	**79,95**
ATR-All Terain Race	DA	x49,95
Aufschwung Ost	DA	57,95
Battle Team	**DV**	**47,95**
Bloodnet	DA	x59,95
Body Blows Galac.	DA	47,95
Bump'n Burn	**DA**	**54,95**

Bundesl.Manager Hattrick DV 74,95

Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Kolumbus	DV	74,95
Cool Spot	DA	54,95
Dawn Patrol	DV	x69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Clou Data	DV	42,95
Der Schatz im - Silbersee	DV	x87,95
" Die BOX " Compilation - enthält :	DV	47,95
o Burntime		
o Dynatech		
o Whales Vojage		

Die Siedler DV 47,95
solange Vorrat reicht

Dragonstone	**DA**	**59,95**
Dreamweb	DV	x67,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Empire Soccer	DV	49,95
Evasive Action	DV	x54,95
Eye of the Storm	DV	59,95
F 15 Strike Eagle 3	**DA**	**34,95**

Fields of Glory DV 64,95

FIFA Soccer	DV	x49,95
Flight of the - Amazoon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	**DA**	**34,95**
Gobliins 3	DV	66,95
Gunship 2000	**DA**	**34,95**
Hattrick/Ikaron	DV	x69,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	62,95
History Line 14 -18	**DV**	**47,95**
Impossible Mission	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Isahr 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	54,95
Jurassic Park	DV	49,95
K240 / Utophia 2	DA	54,95
Kingdom of - Germany	**DV**	**69,95**
Kingpin/Bowling	DA	x29,95

Kings - Quest 6 DV 59,95

Lemminge 3	DA	x54,95
Lion King	DA	i.V.
Lolly Pop	DA	x59,95

Lord of Realms DV 59,95

Lukas Arts Adventure - enthält :	DV	79,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Krakken		

Jungle Strike
A1200 59,95
A 500 54,95
deutsche Anleitung

Lothar Mathäus	DA	59,95

Lothar Mathäus 2 World Soccer DV 69,95

Lothar Mathäus	DA	59,95
Mad News	DV	x67,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	**DV**	**47,95**
Mortal Combat 2	DA	54,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Oldtimer	**DV**	**x67,95**
Otto Rehagel Socc.	**DV**	**x59,95**

PGA European Tour DA 54,95

Pinball Edition enthält - Fantasies u. Dreams	DA	59,95
Pinkie	DA	x49,95
Power Drive	DA	54,95

Rise of the Robots DV 69,95

FIFA Soccer International
Amiga 500
voll deutsch
Erscheint ca. 20.01.95
49,95

Ran Trainer	DV	x74,95
Reunion	DV	59,95
Rings o. Med.Gold	DV	67,95
Robins. Requiem	DV	59,95

Ruff & Tumble DA 47,95

Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Secound Samurai	DA	59,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Shadow Fighter	**DA**	**54,95**
Sim Classics - enthält :	**DV**	**67,95**
o Sim City		
o Sim Ant		
o Sim Life		
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon t. Sorcerer	DV	64,95
Simon t. Sorcerer 2	**DV**	**x67,95**
Spaceward HO !	DV	67,95
St. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	**DV**	**67,95**
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun beinhaltet:	DV	69,95
o Die Siedler		
o The Chaos Engine		
o Terminater 2 Arcade		

Theme Park DV 54,95

Top Gear 2	**DA**	**49,95**

Mortal - Combat 2
Amiga 500
deutsche Anleitung
54,95

U.F.O.	DV	x69,95
Universe	**DV**	**59,95**
Vital Light	DA	x59,95
World Cup Compilation - enthält :	**DV**	**49,95**
o Goal		
o Sensible Soccer		
o Striker		
o Champ. Manager 94		
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95
Zeewolf	DA	69,95
Zeppelin	DV	x67,95
Zonked	DA	x44,95

Amiga 1200

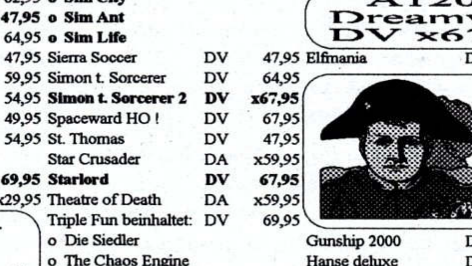
Aladdin	**DA**	**59,95**
Alfred Chicken	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Alienbreed 3 / Tower - Assault	**DA**	**x49,95**
Anstoss und Anstoss World - Cup zusammen :	DV	79,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Banshee	DV	49,95
Body Blowd Galac.	DA	49,95
Brian the Lion	DA	44,95
Bump'n Burn	DA	x59,95

A1200 Bundesl. Manager Hattrick DV 77,95

Burning Rubber	DA	54,95
Chaos Engine	DA	44,95
Chr. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95

A1200 Dreamweb DV x67,95

Elfmania	DA	x42,95



A1200 Fields of Glory
Für A1200
deutsche Version
64,95

Gunship 2000	DA	67,95
Hanse deluxe	DV	34,95
Heimdall 2	DV	59,95
Impossible Missio.	DA	67,95
Ishar 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	59,95
Jurrasic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95

Amiga 1200

A1200 Lemminge 3 DA x54,95

Lion King	**DA**	**x59,95**
Lord of Realms	**DV**	**59,95**
Mighty Max	DA	x59,95
Mutant League - Hockey	DA	i.V.
Naughty Ones	DA	44,95

A1200 Oldtimer DV x67,95

Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	**DA**	**49,95**
PGA Europ. Tour	DA	59,95

A1200 Rise o. t. Robots DV 69,95

Robinsons Requie.	DV	49,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S.U.B.	DV	x49,95
Sabre Team		i.V.
Secound Samurai	DA	54,95

A1200 Sim City 2000 DV 67,95
Benötigt 4MB Arbeitsspeicher "

Simon t. Sorcerer	DV	69,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.
Soccer Kid	DA	54,95

A1200 Star Trek DV 64,95

Subwar 2050	DV	69,95
Super Stardust	DA	54,95
Surf Ninja	DA	54,95
T.F.X.	DV	x59,95

A1200 Theme Park DV 59,95

Top Gear 2	**DA**	**49,95**

A1200 U.F.O. Enemy... DV 67,95

Wing Comander	DV	x54,95
Zool 2	DA	44,95

Angebote Amiga 500

Budokan	DA	29,95
Dune 1	DV	34,95
Lure o.t. Temptress	DV	34,95
Populus 1+Data	DA	34,95
Populus 2	DV	34,95
Prince o. Persia 1	DA	29,95
Reach for the Skies	DV	34,95
Sleepwalker	DV	24,95
Terminater 2	DA	19,95
Trivial Pursuit	DV	29,95
Wing Comander 1	DV	29,95
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95

Speicherweiterung 512 KB für A 500 **49,95**

Mouse für Amiga/Atari **29,95**

Zweit - Laufwerk **119,95**

Für bestellte und dann Annahme - verweigerte Ware berechnen wir 15,- DM pauschal !!!!

Vorkasse 6,90 DM (Scheck) / Nachnahme 9,90 (Zustellgebühr incl.) plus 3,- DM Zahlkartengebühr.
DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / X = bei Redaktionschluß noch nicht am Markt
i.V. = in Vorbereitung / Preise inclusive Mwst / Keine Händlerrabatte / Lieferungen nur Innland

Preisliste kostenlos und unverbindlich. anfordern !!!!!

Die Diät-Kirmes

THEME PARK



Wo sind all die Attraktionen geblieben?

Schon auf AGA-Rechnern war Bullfrogs Rummel-Simulation nicht mehr ganz das, was sie anno PC war – am Amiga 500 ist das komplexe Spiel fast nur noch ein Schatten seiner selbst!

So fiel als erstes mal das schicke Intro der drastischen Fastenkur zum Opfer. Weiterhin fehlen ganze sieben Imbißbuden (es gibt nur noch zehn Stück) der vorangegangenen Version, die vorhandenen unterscheiden sich hier zudem bloß durch ein kleines Warenschild optisch voneinander. Und von den ursprünglich 26 Attraktionen fanden schlappe 14 den Weg auf die kleine „Freundin": Achterbahn, Wasserrutsche und diverse Karussells gibt's zwar wie gehabt, die Ritterspiele oder Clown- bzw. Cowboy-Show blieben bei der Umsetzung aber außen vor. Am Personal wurde ebenfalls gespart, so kann man nur noch Wächter, Straßenkehrer, Mechaniker und eine Sorte von Entertainern einstellen. Und so geht's immer weiter, denn zur Ausschmückung des Rummels stehen magere drei Baumarten, Teich und Toiletten zur Verfügung; der Aktienhandel wurde komplett storniert, und auf Regen- oder Schneeschauer muß der Sparpark auch verzichten – hier herrscht quasi immer eitel Sonnenschein...

Immerhin simuliert es sich so auch von Diskette flüssig, lediglich für einzelne Menüs wird nachgeladen. Auch werden mit der Maus aufgerufene Aktionen meist verzögerungsfrei ausgeführt, doch was man zu sehen bzw. hören bekommt, ist eher traurig: Unter mühsamem Geruckel stürzen sich die niedlichen Besucher ins unmusikalische Vergnügen, das akustisch lediglich eine Handvoll popeliger Sound-FX zu bieten hat. Okay, spielerisch ist selbst die Light-Version noch ein Schwergewicht, aber feines Gameplay in eher unfeiner Verpackung ist ja auch kein sooo großes Kunststück, oder? (st)

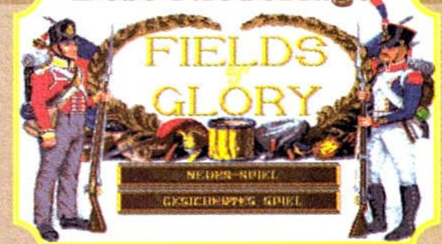
THEME PARK
(BULLFROG)
SIM-KIRMES

69% „AUSGEDÜNNT"



GRAFIK	69%
ANIMATION	42%
MUSIK	0%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	72%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	BEI 2 MB RAM
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Böse Niederlage



Uns armen Amiganern bleibt aber auch wirklich nichts erspart: Nach dem Reinfall mit der AGA-Version dieses drögen Strategicals hat MicroProse nun noch lahmere Iso-Regimenter auf den A500 beordert!

Rein inhaltlich ist dabei alles beim alten geblieben; nach wie vor können hier die Schlachten Napoleons am Bildschirm nachempfunden werden – wobei seine legendäre Niederlage bei Waterloo der spielerischen Realität wohl am nächsten kommt...

Es warten vier historisch belegte und zwei frei erfundene Szenarien, wo bis zu zwei Spieler für jede der beiden Seiten (Nappi vs. England/Preußen) Partei ergreifen dürfen. Solisten werden auch von der CPU bedient, wobei dann fünf Schwierigkeitsgrade zur Verfügung stehen. Das Gameplay an sich besteht aus dem menügesteuerten Echtzeit-Verschieben von Infanterie, Kavallerie und Artillerie, während eine dreifach zoombare Karte für Übersicht auf dem Feld der Ehre sorgen soll. Damit ist sie aber immer noch hoffnungslos überfordert, denn die grauenhaft animierten Sprites neigen dazu, sich bis zur völligen Unkenntlichkeit ineinander zu verkeilen. Davon abgesehen ist das Spieltempo am 500er derart langsam, daß jeder Kartenzoom für eine Kaffeepause gut ist – und auch so genutzt werden sollte, wenn man hier nicht binnen Minuten in die Tiefschlafphase abdriften will. Kurz und sehr schlecht: Wer historische Schmalspurstrategie mit umständlicher Steuerung (Befehlsverweigerung inklusive), herbstem Ruckelscrolling, 08/15-Sound und akzeptablem Iso-3D sucht, der greift zu Fields of Glory... in der AGA-Version. Hier sollte dagegen nur zugreifen, wer darüber hinaus am so ziemlich langsamsten Spielablauf der Weltgeschichte interessiert ist! (mic)

Wer sich zuerst bewegt, hat verloren?

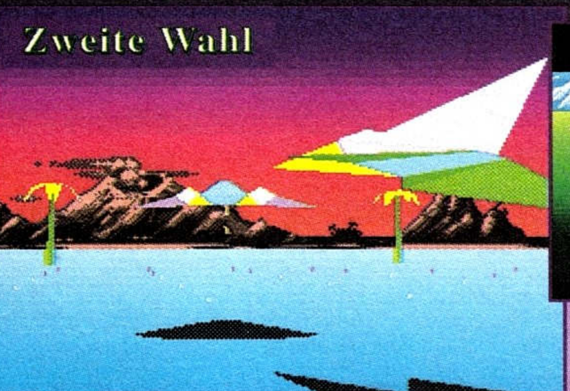
FIELDS OF GLORY
(MICROPROSE)
KRIEGS-STRATEGIE

44% „LANGWEILIG"



GRAFIK	59%
ANIMATION	27%
MUSIK	51%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	42%
VARIABEL: 5 STUFEN	
PREIS	DM 89,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT







Einfach nicht mehr dasselbe…

Daß Acids rasanter 3D-Knaller beim Flug vom CD-System in den A1200-Orbit Federn lassen würde, war uns klar – aber so gerupfte Raumschlachten hatte das Personal im Test-Terminal dann doch nicht erwartet…

Die guten Nachrichten zuerst: In einem schwerbewaffneten Schwebegleiter über ein knappes Dutzend Planeten zu düsen, um marodierende Flug-Aliens vom Screen zu lasern, macht immer noch Spaß – schließlich stellt die zwar nicht übermäßig detaillierte, aber kunterbunte Vektoroptik nach wie vor Rekorde in Sachen Geschwindigkeit auf, und das temporeiche Baller-Gameplay steht momentan ja weitgehend konkurrenzlos da.

Man trifft also weiterhin auf faire Feindformationen und ein kleines, aber feines Arsenal von Sammel-Extrawaffen, darf sich auch zu zweit (hintereinander) vergnügen und über nette Features wie ein Umgebungsradar oder die komfortable Einstellmöglichkeit der Sichtperspektiven freuen. Nur leider hat man hier nicht nur mit einem dank fehlender Levelcodes oder Continues herben Schwierigkeitsgrad zu kämpfen, sondern auch mit einer vertrackten Steuerung. So werden für rasante Kehren und den Abwurf von Smartbombs neben Stick oder Maus auch die Tasten benötigt; am Joypad war und ist man da weit besser aufgehoben. Dazu kommt eine unvollständige HD-Installation, die zwar die Startdisk, aber weder Scheibe zwo noch die erspielten Highscores auf die Festplatte nagelt. Weil zudem der bärenstarke CD-Sound für die Diskette auf eine Titelmusik und ein paar Effekte reduziert wurde, kann diese Ballerina trotz unbestreitbarer Qualitäten und mangelnder Konkurrenz auch für AGA-Amigos nur zweite Wahl sein. Wir empfehlen daher einen CD-RÖMer, 'nen Steuerknochen und die bessere Schillerversion! (rl)



GUARDIAN
(ACID)
3D-BALLERACTION

68% „ABGESPECKT"

GRAFIK	76%
ANIMATION	88%
MUSIK	57%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	66%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	EINGESCHRÄNKT	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	NEIN	



Das BBC-Logo auf der Packung zeigt, wie populär die namensgebende TV-Serie in England ist – über die Qualität dieser Plattform-Umsetzung sagt es natürlich nichts aus. Was ein Glück für den Sender ist!

Wer die ganze Welt öde und grau findet, sollte erst mal einen Blick ins Blobbyland werfen: Die fünf jeweils zwölfteiligen Welten dieses Hüpficals sind so was von farblos, daß sie geradezu danach schreien, von einem netten Anstreicher eingefärbt zu werden. Und wen finden wir da im Branchenbuch? Mr. Blobby und seine kunterbunte Familie… Der Job erfordert an sich keine besonderen Fachkenntnisse: Durch schlichtes Laufen, Hüpfen und Klettern verwandeln Mama, Papa oder Junior Blobby das ganze Elend wieder in ein farbenfrohes Paradies. Allerdings erschweren Hindernisse und Feinde die fröhliche Kleckserei, etwa üble Killerbienen im Wald oder die Geister im Spukschloß. Sie alle bewirft man mit Törtchen oder Sammelextras (z.B. Partykrachern), außerdem gibt es hilfreiche Kopfbedeckungen, darunter einen Cowboyhut mit Turbogang. Bis zu dreimal können die bauchigen Malermeister auch als Wirbelwind herumtoben, und für erfolgreich erledigte Sonderaufgaben gibt's maximal zehn Partyeinladungen, die zu den Bonusstages führen. Kurzum, das Gameplay ist grauenhaft altmodisch und zudem (nicht zuletzt dank Continues und Levelcodes) kindisch einfach, was aber wiederum ganz gut zur bonbonbunten und reichlich infantil animierten Grafik paßt. Der Klimpersound mag zumindest jugendlichen Frohnaturen noch gefallen, mit der strapaziösen Kombinationssteuerung aus Stick und Tastatur werden aber selbst ältere Semester so ihre Schwierigkeiten haben. Kurzum, ein Lizenz-Game für Fans – von denen es hierzulande keine geben wird. (ms)



Mammi, wer ist der Dicke?

MR. BLOBBY
(MILLENNIUM)
JUMP & RUN

39% „FARBLOS"

GRAFIK	55%
ANIMATION	48%
MUSIK	52%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	36%
FÜR EINSTEIGER	
PREIS	DM 49,–

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

CROSS Com



512 kB A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB Zip 514400	199.-
3.5 Laufwerk extern	99.-
3.5 Laufwerk A500/2000	99.-
3.5 HD Laufw. A1200/4000	179.-



HP Deskjet 520	548.-
HP Deskjet 560 C	948.-
STAR LC 100 Color	298.-
STAR LC 240 24 Nadels/w	298.-
STAR LC 24-30 Color	448.-
STAR SJ144 Thermotransfer	548.-
Kick Um Platine A500/2000	29.-
ROM 2.0/1.3 je	49.-
Hires Denise/Agnus je	39.-
ROM 3.1 Kit A500/2000	179.-
ROM 3.1 Kit A3000/4000	199.-
Parnet Kabel + Software	29.-
Multiface Card III	139.-
Mouse Joystick Umschalter	29.-
Kabel 2.5 -> 3.5 incl. Stromvers.	39.-

Alfa Data Mouse	29.-
Alfa Data Mouse 400 dpi	39.-
Alfa Data Trackball	79.-
Alfa Data opt. Mouse	79.-
Flickerfixer A4000 AGA	699.-
Commo. 1084 ST incl. Schwenkfuß	479.-
Autoscan 1438 incl. VGA-Adapter	679.-
IDEK 8617 43 cm (17") 0.26mm	1598.-
IDEK 8221 53 cm (21") 0.28 mm	3698.-
Pal Genlock	498.-
Y/C Genlock	598.-
Neptun Genlock	1098.-
Epson GT 6500 bidi	1349.-
Epson GT 6500 SCSI	1249.-
Epson GT 8000 SCSI	1699.-
ADPro Epson Treiber	278.-

Mustek 400 dpi Handyscanner, 64 Graustufen incl. Touch Up Software und Parallelinterface

199.-

Mustek 400 dpi Handyscanner, Color, 262.144 Farben, Parallelinterface

399.-

Modems

28.800 V.34 incl. FTZ	399.-
14.400 Modem incl. FTZ	199.-

Alle Modems sind als Fax geeignet und werden mit Amiga DFÜ-Software ausgeliefert.

Modem 2400 incl. Amiga DFÜ Software nur 39.-

4 MB PS/2 Modul	289.-
4/8 MB A1200 incl. Uhr/FPU/SCSI opt.	399.-
Blizzard 1220/4 4MB, 28MHz	439.-
Blizzard 1230 II 40 MHz EC030	429.-
Blizzard 1230 III 40 MHz EC030	399.-
Blizzard 1230 III 50 MHz 68030	479.-
Apollo 2030 50 Mhz 68882/SCSI	1149.-
Apollo 2030 28 Mhz 68882/SCSI	749.-
Fastlane Z3	679.-

Tandem 1200 incl. Mitsumi nur 399.-
Interface für Amiga 1200 incl. Gehäuse, Stromversorgung, Cache CD Filesystem, CD32 Emulator



SCSI Tower

SCSI-Tower kompl. mit Netzteil, Lüfter u. Innenverkabelung. SCSI-ID's von außen einstellbar

1 Einschub	119.-
2 Einschübe	169.-
4 Einschübe	239.-
7 Einschübe	399.-

SCSI 3.5

Quantum 340 MB	379.-
Quantum 540 MB	459.-
Quantum 1 GB	1089.-
St31200N 1 GB	1049.-
St12550N 2.1 GB	2379.-
HP35470A 2 GB	1379.-
HP35480A 8 GB	1499.-

AT-Bus 3.5

Conner 420 MB	349.-
Seagate 545 MB	449.-
Samsung 560 MB	419.-

Zubehör

Alfa Power 508	179.-
Oktagon 2008	249.-
Tandem Contr.	149.-

CD-ROM

Mitsumi FX-300 3-Fach Speed	329.-
Toshiba XM5201B 3-Fach Speed	349.-
Toshiba XM3501D 4-Fach Speed	629.-

putersystems

Commodore

Wieder lieferbar !
1084ST
Stereo
z.B. für CD32
479.-

Amiga 1200	a.A
Amiga 4000	a.A

Rufen Sie uns an. Es lohnt sich!

CD´s

17 Bit Coll.	69.-	Fred Fish Gold	49.-
17 Bit Compendium	49.-	Fred Fish Gold 2	49.-
17 Bit Continue	39.-	Fresh Fishaktuell	49.-
17 Bit Phase 4	59.-	Gamers Delight	50.-
100 Games 1-3 je	49.-	Gigantic Games	49.-
1500 Mod Files	49.-	Grafik CD Vol 1	29.-
Amiga Tools	39.-	Grafik CD Vol 2	29.-
Aminet 4 Share	19.-	Giga PD 3.0	79.-
Aminet 4 Gold	29.-	Imagine CD	79.-
Animazing 2	25.-	Lechner Collection	49.-
Arktis Edition 1	19.-	Meeting Pearls	19.-
Auge/Cactus	49.-	Mega Hits 1/2/3/4	69.-
Berliner Spielekiste	59.-	Mega Hits 52 CDs	79.-
CDPD 1	25.-	Multimedia Tools	59.-
CDPD 2-4	39.-	Network CD	39.-
CD X-Change	39.-	Prof. Fonts & Clip.	49.-
Collection CAM	49.-	Raytracing 1/2 je	49.-
Demo Coll. 1	39.-	RHS DTP-Kollektion	79.-
Demo Coll. 2	39.-	Saar Amok 2	39.-
Demomania 1	29.-	Sound Terrific	49.-
Dt. Edition	39.-	Ultimedia 1/2 je	29.-
Euroscene	39.-	Weird S. Clip Art	39.-
Fractal Universe	79.-	Weird S. Fonts	39.-

Neuheiten und Sonderangebote a.A.

Photo CD´s (Malta, Agypten, Indonesien) 19.-
Erotik CD´s (nur gg. Altersnachw.) lieferbar!

Software

Art Dep. Pro 2.5	338.-	Personal Paint	79.-
Adorage 2.0	178.-	Photowork X	179.-
Brilliance	198.-	Photo Lite	49.-
Clarissa 2.0	178.-	Real 3 D	898.-
CDx Filesystem	99.-	Scala MM 200	148.-
Directory Opus	109.-	Scala MM 300	348.-
Diskexpander	69.-	Scala MM 400	648.-
Final Copy II	149.-	Scala EE 100	418.-
Final Writer	279.-	Siegfried Copy	49.-
Pagestream 3.0	598.-	Siegfr. AntiVirus	49.-
PC Task	79.-	Turboprint P. 3.01	28.-

Maxon C++ 3 mit Klassenbibliothek	399.-
Maxon C++ 3 Light	179.-
Maxon CAD 2.5	299.-
Maxon CAD 2.5 Student	179.-
Maxon Pascal 3 mit OS 3.1 Includes	198.-
Maxon ASM V1.1 mit OS 3.1 Includes	129.-
Maxon Twist 2 relationale Datenbank	299.-
Maxon Basic 3	175.-
Maxon Cinema 4D 2 Raytracer	299.-
Maxon Cinema 4D 2 Raytracer Prof.	399.-

CD-32



Communicator lite	99.-
Communicator incl. Midi Interface	149.-

MICROCOSM 39.-

Arcade Pool	49.-	Kid Chaos	59.-
Banshee	59.-	Labyrints of Time	49.-
Battle Chess	65.-	Last Ninja 3	49.-
Battle Toads	49.-	Legacy of Sorasil	65.-
Beavers	59.-	Liberation	59.-
Beneath a St. Sky	79.-	Litil Devil	69.-
Brian the Lion	49.-	Lost Vikings	65.-
Bubble & Squeak	69.-	Mega Race	79.-
Bump ´n Burn	69.-	Myth	45.-
Cannon Fodder	75.-	Nick Faldo Golf	69.-
Castles 2	69.-	Nigsel Mansel	59.-
Chambers o. Sh.	59.-	Out to Lunch	39.-
Chaos Engine	49.-	PGA Eur. Tour Golf	59.-
Chuck Rock	39.-	Pinball Fantasies	69.-
Chuck Rock II	65.-	Pirates Gold	69.-
D´Generation	49.-	Prey (3D Sim.!)	49.-
Deep Core	59.-	Rise of the Robots	89.-
Def. of the Crown 2	45.-	Roadkill	59.-
Dennis	49.-	Ryder Cup	69.-
Der Clou	75.-	Sensible Soccer	49.-
Disposabel Hero	59.-	Seek & Destroy	49.-
Elite II	59.-	Simon t. Sorcerer	69.-
Emeralds Mines	39.-	Striker	59.-
F17+Project X	49.-	Subwar 2050	69.-
Fire & Ice	49.-	Summer Olympix	59.-
FireForce Action	65.-	Theme Park	79.-
Fields of Glory	79.-	Top Gear II	69.-
Fury of the Furries	59.-	Tower Assault	69.-
Global Effects	69.-	UFO	79.-
Gunship 2000	49.-	Ult. Body Blows	65.-
Guardian	69.-	Universe	69.-
Heimdall 2	69.-	Video Creator	75.-
Impos. Mission	59.-	Vital Light	69.-
James Pond II	59.-	Whales Voyage	39.-
James Pond III	69.-	Zool AGA	29.-
Jet Strike	59.-	Zool 2	49.-

Neuheiten und Sonderangebote a.A.



Schnellversand

Bei Bestellungen bis 14.00 Uhr erfolgt der Versand bei Verfügbarkeit am gleichen Tag.

Bestellannahme von 10-18.30 Uhr

Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

CROSS
Computersystems GmbH
Körnebachstr. 95
44143 Dortmund



Golem SCSI/AT Controller

- A 2/3/4000
- SCSI 1/2/3
- Controller ID einstellbar
- Unterstützt Mitsumi IDE CD-ROM

Ladenverkauf

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften.

Bremen
Computer-Connection
Am Wandrahm 1
28195 Bremen
Tel. 0421 - 30 20 10
Mo-Fr 9.00-18.30

Kiel
HCL Multimedia
Knooperweg 144
24118 Kiel
Tel. 0431 - 55 55 55
Mo-Fr 10.00-18.00

Dortmund
Körnebachstr. 95 (NEU)
44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Mailbox
Melmac (3 Ports)
Tel. 0231 - 520 61



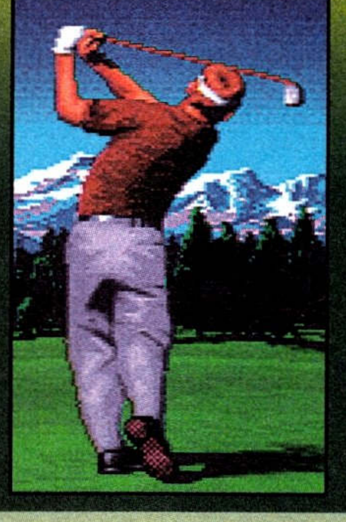
autorisierter Fachhandel für
STAR
MICROVITEC Distributor

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise freibleibend, Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.



PGA European Tour



Was im letzten Heft nur CD-Amigos offenstand, wurde nun auf alle Commo-Fans ausgedehnt: Ab sofort läßt Ocean auch 500er und 1200er auf den fünf neuen Plätzen des alten Klassikers „PGA Tour Golf" zu!



Der Menü-Shop ist noch fast der alte

Der 1991 unter der Fahne von Electronic Arts erschienene Vorgänger gehört immer noch zu den spielbarsten Golfsimulationen der Digi-Sportszene und mußte daher konzeptionell schon für die CD-Version nicht groß umgemodelt werden. Somit können sich auch hier wieder bis zu vier Menschen auf den fünf frischen Grünflächen austoben, nachdem sie zuvor vielleicht noch ihre Drives und Putts trainiert haben.

Neben dem obligaten Vier-Runden-Turnier gegen 60 Computer-Profis waren und sind drei neue Spielmodi zu verzeichnen: Bei der „Skin Challenge" spielen zwei oder vier Spieler um Geld (für jedes gewonnene Loch), im „Match Play" duelliert man sich paarweise im K.o.-System, und das „Cannon Shoot Out" läßt vier Kontrahenten aufeinanderprallen, wobei der jeweils schlechteste nach jedem Loch ausscheidet – bei einem Unentschieden wird der Ball irgendwo in der Pampa plaziert und muß mit einem Schlag möglichst nah an die Fahne geschaufelt werden.

Mit 14 der 16 insgesamt angebotenen Schläger spaziert man hier wie dort raus in die auch von oben betrachtbare Natur. Besonders bei der AGA-Version besteht sie aus kontrast- und schattierungsreichen Wiesenlandschaften, die mit detailliert gezeichneten Bäumen, Bunkern und Badeseen verziert sind. In der Bildmitte befindet sich ein nett animierter Golfer, der entweder den selbstgewählten Schläger oder den Vorschlag des Rechners umklammert; der Ball wird dann mittels Maus und einer dreifach anzuklickenden, ziemlich flotten Powersäule auf seine Flugbahn gebracht. Wie gehabt schaltet das Bild dabei um, so daß man die realistisch animierte Kugel scheinbar direkt auf sich zuflitzen sieht. Wenn einem der Wind keine bösen Streiche gespielt hat und man schließlich ans Einputten geht, erleichtert eine mit dem bekannten Gitternetz versehene einblendbare „Nahaufnahme" des Greens das Erkennen der Bodenunebenheiten, während die Sache dank einer weiteren Powersäule ins Rollen kommt.

Kurzum, die AGA-Version ist mit der Fassung für das CD³² identisch, nur daß hier die toll gezeichneten Landschaften mit ziemlichen Nachladezeiten erkauft werden müssen. Grafisch kommt die Standard-Variante da natürlich nicht ganz mit, doch ansonsten sind kaum Unterschiede festzustellen: Die Ohren werden hüben wie drüben mit einer fetzigen Titelmelodie verwöhnt, auf dem Parours dagegen herrscht konzentrierte Stille – wenn man die wenigen, aber feinen Sound-FX mal außer acht läßt. Aber die brillante Maussteuerung ist sowieso viel wichtiger, denn auf ihr Konto geht die phantastische Spielbarkeit der PGA European Tour. Und war das nicht von jeher das entscheidende Merkmal einer gelungenen Golfsimulation? (md)

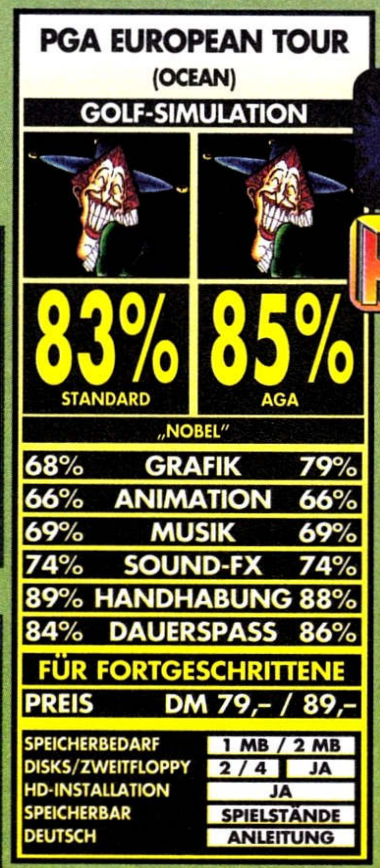


Auch am A500 Schuß um Schuß...

Neuer Parcours, neues Glück! (AGA)

...ein Hochgenuß!

Prächtige AGA-Landschaften!



PGA EUROPEAN TOUR
(OCEAN)
GOLF-SIMULATION

83% STANDARD — 85% AGA

„NOBEL"

HIT

Standard		AGA
68%	GRAFIK	79%
66%	ANIMATION	66%
69%	MUSIK	69%
74%	SOUND-FX	74%
89%	HANDHABUNG	88%
84%	DAUERSPASS	86%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,– / 89,–

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / 4 — JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

BALANCE OF POWER
THE 1990 EDITION

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben – da braucht Ihr nur mal Gorbi zu fragen! Oder Ihr fragt Chris Crawford, dessen exzellentes Strategical um die Rivalität der Supermächte politisch bereits überholt war, als es im Winter 88/89 erschien…

Wenn es um Komplexität und Realismus geht, ist dieser Klassiker indessen bis heute nicht überholt, zumal Mr. Crawfords Simulation der Weltpolitik nach wie vor in ihrer Art einzigartig ist. Auf anderen Systemen war sie das schon seit Ende 1985 und am Amiga genaugenommen seit 1987, handelt es sich bei der hier besprochenen Version doch eigentlich „nur" um einen aktualisierten und spielerisch verbesserten Aufguß des ursprünglichen Gleichgewichts der Mächte.

Wer dabei nun wahlweise in die Rolle des Präsidenten der USA bzw. des Generalsekretärs der schlechten alten KPdSU schlüpft, bekommt es dann nicht nur mit dem jeweiligen Widersacher zu tun, sondern muß auch mit 78 anderen Staaten kooperieren, deren selbständige Aktionen nicht selten äußerst unwillkommen sind – was insbesondere für aus der Reihe tanzende Verbündete gilt, die man mit feinfühliger Diplomatie, notfalls aber auch mit sehr viel härteren Bandagen wieder zurück ins Glied treibt. Sofern die andere Seite einen läßt, versteht sich, denn nicht selten entzünden sich hier an relativ unbedeutenden Kleinigkeiten ernsthafte Konflikte, die sich Stufe um Stufe an der Eskalationsleiter emporhangeln. Und bei beiderseits mangelnder Kompromißbereitschaft kann so was durchaus zum vernichtenden Atomkrieg führen!

So besteht denn auch das primäre Spielziel darin, acht Regierungsjahre (von 1989 bis 1997) zu überstehen, ohne den blauen Planeten ins nukleare Unglück zu stürzen – erst in zweiter Linie entscheiden die sogenannten Prestigepunkte, die im Laufe der Zeit das Score-Konto füllen, über Sieger und Verlierer. An Handlungsmöglichkeiten besteht jedenfalls kein Mangel, eher im Gegenteil: Von Bündnisverträgen über Wirtschaftshilfe und diplomatische Aktionen bis hin zu Mordanschlägen, Waffenlieferungen oder regelrechten Kriegen darf prinzipiell jedes Stück aufgeführt werden, das die internationale Politbühne auch in der Realität auf dem Spielplan hat. Es sei denn, der Gegner legt sein Veto ein, in welchem Falle es bei Multiple-choice-Verhandlungen darauf ankommt, wer zuerst klein beigibt – und damit einen Punktabzug in Kauf nimmt, der um so höher ausfällt, je größer die Glocke ist, an der die Auseinandersetzung zu diesem Zeitpunkt hängt.



Derartige „Pokerpartien" kann man natürlich durch Nörgeleien an der Politik des menschlichen bzw. digitalen Gegenübers auch selbst in Gang setzen, erwähnenswert wären weiterhin noch die umfassenden Statistiken zu jedem beliebigen Land und das problemlose Handling via Maus und Pulldown-Menüs. Den absoluten Null-Sound nimmt man bei diesem besonderen Programm durchaus billigend in Kauf, und mit der megakargen Optik war auch damals schon kein Blumentopf zu gewinnen. In puncto Tiefgang reicht es aber wie gesagt auch heute noch für ein ganzes Blumenbeet! (jn)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
88%		63%
45%	GRAFIK	11%
–	ANIMATION	–
–	MUSIK	–
–	SOUND-FX	–
74%	HANDHABUNG	62%
90%	DAUERSPASS	69%
	VARIABEL: 4 STUFEN	



DIE BUDGET-BÜHNE

Nur noch knappe fünf Jährchen bis zur Jahrtausendwende, ab der gefälligst alle Leute stilecht mit Raketenschlitten durch die Gegend zu düsen haben. Tja, und falls Euch bislang die Kohle für so ein Gefährt fehlt, dann habt Ihr jetzt mal wieder Gelegenheit zum Sparen.

ABENTEUER

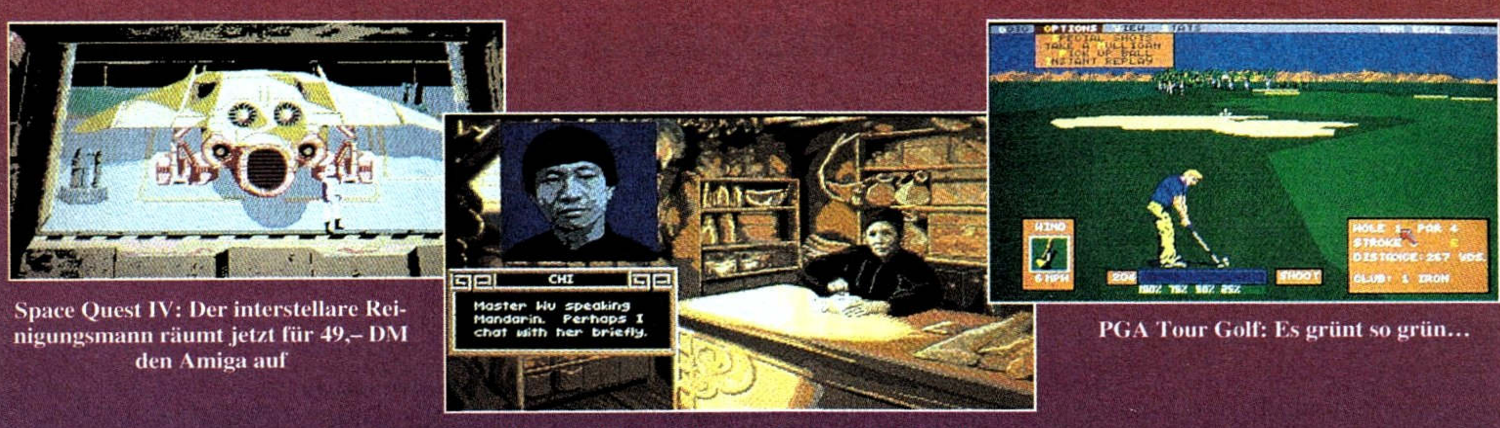
Weil in der Einleitung schon von Raketenschlitten die Rede war, dürfte es sich von selbst verstehen, daß unser erster Budget-Kandidat aus den Weiten des Kixx XL-Weltraums zu uns eilt: Roger Wilco hat in **Space Quest IV** seinen Spaß mit den „Latex Babes of Estros". Für große Amigas ab dem Jahr, Quatsch, der Modellnummer 2000 ist das Vergnügen freilich nicht garantiert; im übrigen gibt's hier für 49,– DM auch eine deutsche Anleitung. Allerdings war die vierte Weltraum-Quest grafisch nicht unbedingt ein Reißer – ganz im Gegensatz zu Dynamix' Asien-Adventure **Heart of China**, das auch heute noch hübsch anzuschauen und sogar prima von Disk spielbar ist. Dabei geht's unter deutscher Anleitung zurück in die exotischen 30er Jahre; wieder für 49 Märker, wieder dank Kixx XL. Ein 1200er gehört zwar nicht unbedingt ins Reisegepäck, sei aber doch empfohlen, während bei Drei- und Viertausendern Vorsicht angeraten ist.

SPORT

Wer mehr auf körperliche Ertüchtigung denn auf Rätselnüsse steht, soll ebenfalls nicht zu kurz kommen, hätten wir hier doch zunächst mal zwei Golfer im Angebot. Der erste nennt sich **PGA Tour Golf** und konnte anno 91 den großen König „Leaderboard" vom Thron stoßen. Hit Squad hat den Klassiker nun für 39 Bälle neu aufgelegt, allerdings versteht er nur Englisch und mag Zwo- bis Viertausender unter Umständen nicht leiden. Für zehn Märker mehr gibt's bei Kixx XL **Links**, das nur am A4000 Probleme machen könnte und mit deutscher Anleitung geliefert wird. Seinerzeit war das schicke Game ja vielleicht etwas zu ambitioniert, aber unter heutigen Hardware-Verhältnissen sollte es eigentlich so richtig Spaß machen.

Die Überleitung vom Golf zu Autos fällt ja dank VW nicht allzu schwer, und nicht nur deshalb freuen wir uns, als nächsten Kandidaten das legendäre Blitz Basic-Rennen **Skidmarks** vorstellen zu dürfen. Das direkt von Acid Software neu vermarktete Fun-Racing kostet 39 Märker, wird deutsch angeleitet und beinhaltet neben der normalen Version sogar eine spezielle AGA-Variante – viel Holz für wenig Geld! Noch mehr Holz für noch weniger Kohle hat Hit Squad mit dem Heli-Hammer **Desert Strike** vor bzw. in der Hütte, zumal der Luftikus nicht umsonst den Joker-Hit-Orden erhielt. Die Iso-Schlachten sind allenfalls am 4000er mit Vorsicht zu genießen, außerdem gehen sie halt komplett in Englisch über die Bühne.

Apropos Bühne: Die Budget-Bühne führt nächsten Monat wieder ganz neue Stücke für Sparefrohs auf, spart also zumindest sieben Märker für das Kiosk-Ticket!(jn)



Space Quest IV: Der interstellare Reinigungsmann räumt jetzt für 49,– DM den Amiga auf

Heart of China: Abenteuel mit schönel Glafik

PGA Tour Golf: Es grünt so grün…



Links: Spitzengolf, auch für Rechtshänder!

Skidmarks: Hier wird nicht nur der Preis ausgebremst…

Desert Strike: Die Wüste bebt!

Jedes Spiel nur 29.- DM

NEU X–OUT
CHUCK ROCK 2
JACK NICKLAUS' GOLF
KICK OFF & EXTRA TIME
COLOSSUS CHESS
BLOODWYCH
T.V. SPORTS FOOTBALL
VIRTUAL WORLDS

NUR SO LANGE VORRAT REICHT!

NOCH BILLIGER!

CHAMBERS OF SHAOLIN
MERCENARY
HUNTER

19.90 DM

BESTELLCOUPON

○ **Vorkasse** (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.– DM Ausland)

○ **Nachnahme** (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

- ☐ X–OUT
- ☐ CHUCK ROCK 2
- ☐ JACK NICKLAUS' GOLF
- ☐ KICK OFF & EXTRA TIME
- ☐ COLOSSUS CHESS
- ☐ BLOODWYCH
- ☐ T.V. SPORTS FOOTBALL
- ☐ VIRTUAL WORLDS

- ☐ CHAMBERS OF SHAOLIN
- ☐ MERCENARY
- ☐ HUNTER

Meine Adresse

Name:
Straße:
Plz/Ort:
Datum/
Unterschrift:

Bestelladresse
Hardware-Software
und noch mehr
MANFRED BERGLER
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

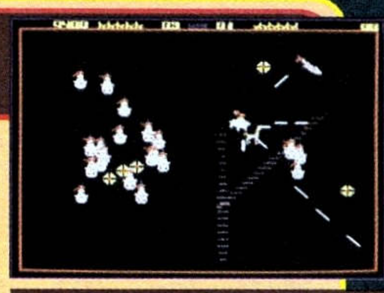
Coupon bitte ausschneiden (bzw. fotokopieren) und einsenden. Oder an 089/1401624 faxen.

AJ



Weihnachten ist längst gegessen und die letzte Silvesterrakete längst verschossen, was bleibt, ist das Loch im Portemonnaie. Hier warten kritische Kurztests zu sechs Software-Flicken in Form preiswerter Oldie-Sammlungen!

ADDICTION – THE HISTORY OF COMPUTERGAME



Ein Goldie unter vielen Oldies: Llamatron

Die Ersten werden das Letzte sein: Hier liefert Wicked Software die Beute aus 25 Streifzügen durch den PD-Forst, was für 69 Schuß Munition selbst dem historisch interessierten Weidmann hoffnungslos überteuert erscheinen dürfte. Natürlich legten Spiele wie **Missile Command**, **Defender**, Jeff Minters abgedrehtes **Llamatron** oder der digitale Urahn **Pong** die Grundsteine für das heutige Digi-Entertainment – dafür aber trotz deutscher Anleitung zu AGA-Zeiten (die hier freilich noch nicht angebrochen sind) mehr als die Portokosten zu verlangen, grenzt hart an eine strafbare Handlung!

CLASSIC COLLECTION: ADVENTURE

Hier erhält man für 69,– DM sehr viel mehr, nämlich das gesamte Schaffen der französischen Spieleschmiede Delphine. Somit sind auch die hiesigen fünf Games von historischem Interesse, aber nicht nur das: Die komfortabel per Maus zu steuernden Cinematique-Adventures **Future Wars**, **Operation Stealth** und vor allem **Cruise for a Corpse** machen nach wie vor optisch *und* inhaltlich viel her, was noch verstärkt für die actionreichen Polygon-Klassiker und Animations-Wunder **Another World** und **Flashback** gilt. Eine deutsche Anleitung gibt's obendrein, jedoch keine Laufgarantie für 2000er, 3000er und 4000er.



Eine Leiche auf Segelturn: Cruise for a Corpse

Die Trendsetter: Another World & Flashback



COMBAT CLASSICS 3

Und ewig rattern die Rotoren: Gunship 2000

Für diese Troika hat sich Empire mit 99 Märkern zwar nicht unbedingt zu einem Kampfpreis hinreißen lassen, doch sollten hier Strategen und Simulanten gleichermaßen glücklich werden. Der schwächste Titel im Angebot dürfte die rundum solide Vektor-Panzerschlacht **Campaign** sein, während mit **Gunship 2000** (nach wie vor die beste Heli-Sim am Amiga) und dem „Battle Isle"-Nachfolger **Historyline** noch zwei echte Höhepunkte in der Box liegen – letzterer komplett in Deutsch, alle übrigen Games mit deutscher Anleitung. Und falls Ihr immer noch zögert: Alle Spiele laufen auf allen Amigas, was ja auch nicht so verkehrt ist.

Die historischen Kampfinseln: Historyline

DOPPELPASS

Wer Fußballfan ist und noch 119,– DM im Sparschwein hat, sollte das Ferkel jetzt zu Ascons Schlachtbank führen und sich dafür diesen Doppelpack aus **Anstoß** und der **Anstoß World Cup Edition** einhandeln. Zugegeben, billig ist der Spaß nicht, aber dafür um so größer: Es wartet Mangement mit allen Schikanen und schicker Präsentation; einmal zur Bundesliga und einmal zur WM. Die Hits (bzw. der Megahit) aus dem Vorjahr kommen selbstredend rundum deutsch angekullert, außerdem ist der Doppel(s)paß zum gleichen Preis auch in einer speziellen AGA-Version zu haben!



Nur Fußball ist schöner: Anstoß und die World Cup Edition

THE BOX

Die Austro-Softler von Max Design haben drei Spiele in die titelgebende Schachtel gesteckt und wollen für die komplett deutsche Sammlung nun 69,– Mark (nein, nicht Schillinge…) sehen. Und das ist sie locker wert, selbst wenn die futuristische Wirtschaftssimulation **Dynatech** nicht unbedingt ein Hammer war. Denn mit dem nicht minder futuristischen Stratego-Rollenspiel **Whale's Voyage** konnte Max Designs Partnerlabel NEO ja einst einen schönen Erfolg landen, und die Eigenproduktion **Burntime** war dann ein Hit von echtem Schrot und Korn – allein das postatomare Überlebenstraining rechtfertigt den Kauf, auch wenn man auf A3000/4000 mit Problemen rechnen muß.



Der Space-Wal: Whale's Voyage

Immer noch brandheiß: Burntime

TRIPLE FUN

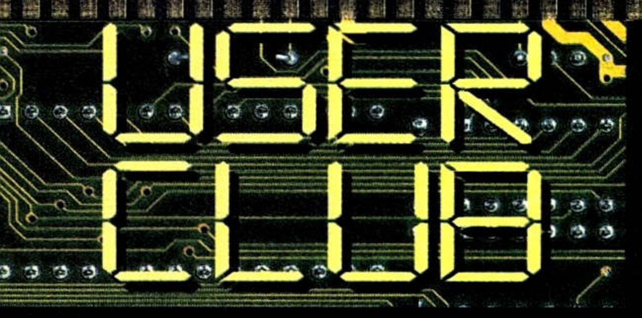
Beim neuen Dreierpack von Beau Jolly herrschen etwas arg unausgewogene Verhältnisse, denn **Terminator 2 – The Arcade Game** konnte sich im Test mit Ach und Krach auf 65 Prozent ballern. Ganz anders sieht es da schon bei der **Chaos Engine** der Bitmap Brothers aus, zählt dieser Genremix aus Action und Strategie doch zu den zeitlosesten Highlights überhaupt. Und über **Die Siedler** braucht man wirklich nicht mehr viel zu sagen – außer vielleicht, daß diese komplett deutsche Mittelaltersimulation nicht umsonst mit einem Megahit geadelt wurde, es zum Top Seller des vergangenen Jahres gebracht hat und immer noch an der Spitze der Lesercharts steht! Die beiden anderen Spiele werden ebenfalls deutsch angeleitet, A3000 und A4000 sind stets mit Vorsicht zu genießen und 99 Mark für den Sampler sicher nicht zuviel verlangt. (ml)



Lang lebe das Chaos: Chaos Engine

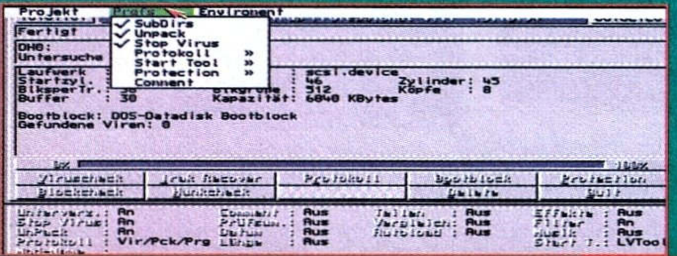
Der Dauerbrenner: Die Siedler

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
Addiction	miserabel	25	69,– DM	Wicked Software	PD-Mixtur
Classic Collection: Adventure	super	5	69,– DM	Delphine Software	Abenteuer
Combat Classics 3	gut	3	99,– DM	Empire	Strategie/ Simulation
Doppelpass	super	2	119,– DM	Ascon	Sport
The Box	gut	3	69,– DM	Max Design	Mixtur
Triple Fun	gut	3	99,– DM	Beau Jolly	Mixtur

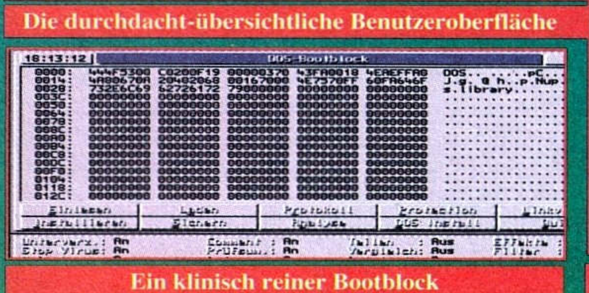


SIEGFRIED ANTIVIRUS PROFESSIONAL

Aus der Digi-Apotheke von Siegfried Soft kommt ein nibelungenstarkes Serum gegen Plagegeister aller Art – nicht nur, daß sich die meisten Viren damit eliminieren lassen, es bietet auch umfassende Vorsorge für Festplatten und Disketten!

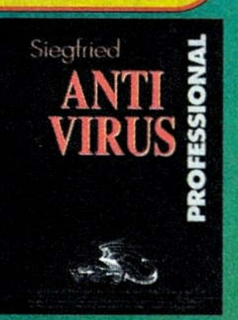


Die durchdacht-übersichtliche Benutzeroberfläche



Ein klinisch reiner Bootblock

Glück gehabt: Kein Virus weit und breit



DAS LINKVIREN TOOL

Laufwerke, Festplatten und andere Devices lassen sich hier komplett nach File- oder Linkviren durchsuchen, was ebensogut mit einzelnen Verzeichnissen bzw. Dateien klappt, wobei gepackte Dateien auf Wunsch zuvor entpackt werden. Während des Prüfvorgangs erhält man Infos zu aufgefundenen Viren, benutzten Packern oder ausführbaren Programmen; diese Angaben können in eine Datei umgeleitet oder ausgedruckt werden. Während sich der Viruscheck ein File nach dem anderen vornimmt, untersucht der Blockcheck das gewählte Speichermedium Block für Block. Bei letzterem ist allerdings nur das Suchen nach, nicht aber das Löschen von Viren möglich.

DAS BOOTBLOCK TOOL

Dieses Feature dient zur Überprüfung des Bootblocks einer Diskette bzw. einer Festplattenpartition, der zusätzlich als Datei gesichert und jederzeit wieder installiert werden kann. Praktischerweise funktioniert das auch mit dem RigidDiskBlock von Harddisks, der Daten zu Aufbau und Partitionierung enthält – im Fall des Falles verhindert dessen Restaurierung ja den Verlust großer Datenmengen. Die Analysefunktion bietet dabei gezielte Angaben über die Wirkungsweise des Bootblocks: Erscheint z.B. in Rot die Meldung „Formatiert Track(s)!" oder „Codier/Decodier-Routine gefunden", ist es sehr wahrscheinlich, daß es sich um einen Virus handelt, der in der Lage ist, Disketten zu löschen und durch Verschlüsseln Virenkillern das Auffinden zu erschweren.

DAS VORSORGE TOOL

Um Virenbefall von vornherein zu vermeiden, darf man den Inhalt von Datenträgern nach bestimmten Kriterien wie Dateilänge, Datum oder Prüfsumme archivieren. Diese Daten werden in einer eigenen Datei oder direkt im Datei-Kommentar (einer 80 Byte großen Zeichenkette des betreffenden Files) gespeichert. Bei einer späteren Überprüfung erfolgt ein Datenvergleich, so daß bei Abweichungen gleich die Alarmglocken bimmeln.

SIEGFRIED ANTIVIRUS PROFESSIONAL

Praktisches Tool-Paket zur Vorsorge und Bekämpfung von Viren.
Preis: 79,– DM
Bezug: Hauff-Pinkert-Weingärtner GbR, Tel.: 0561/98 23 906

FAZIT

Neben der Optionsvielfalt läßt auch die Benutzeroberfläche keine Wünsche offen, der Nager findet sich hier sofort zurecht. Schön auch, daß in der demnächst erscheinenden Version das Brainfile für die Linkviren vom Programm getrennt wird, damit registrierte User jederzeit die aktuellsten Brainfiles für Link- und Bootblockviren aus den firmeneigenen Boards ziehen können – ist kein Modem vorhanden, tut's auch eine Diskette samt Rückporto. Wer also auf Nummer Sicher gehen will, sollte seinem Compi dieses digitale Kondom schleunigst überziehen! (st)

KLEINE VIRENKUNDE

Bootblock-Viren: legen sich selbst im Bootblock ab, was für Viren ein idealer Platz ist – werden doch Programme in diesem Block beim Einlegen der Diskette automatisch gestartet.
File-Viren: verbreiten sich direkt als File. Dieser Typus modifiziert z.B. die Startup-Sequence so, daß er automatisch beim Booten aufgerufen wird.
Link-Viren: hängen sich an ein Programm und werden beim Ausführen des Wirtsprogramms mitgestartet. Gefährdet sind hier vor allem oft benötigte Systemdateien.

Eiskalt!

Tel. 02547-1303
Tel. 02547-1253

GAMES FOR FUN!

5,- je

1153 ACTION IN HOLLYWOOD
Die Fortsetzung des BiFi Abenteuers! Nr. 1 Hit!
1037 BACKGAMMON
Das edle Brettspiel in einer tollen Umsetzung.
1125 BIBEL QUIZ
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate!
1072 BILLARD
Geniale Billardsimulation mit 3 Varianten.
1162 BLACK JACK
Das fesselnde 17+4 in einer AMIGA Umsetzung.
1158 BLACK DAWN
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth!
1133 BOSSELN
Das bekannte ostfriesische Kegelspiel vom Autor des legendären "Dungeon Flipper". Pflichtspiel!
1132 BROKER
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!
1112 CHINA CHALLENGE
Gute Umsetzung des bekannten Shanghai Spieles. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!
1027 Chopper 2
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!
1014 DAS ERBE II
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer!
1115 "DIE FIRMA"
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanspiel.
1035 DIE SIMPSONS
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!
1041 DONKEY KONG
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielhallenklassiker.
1119 DOWNHILL
Spannender Skiabfahrtslauf.
1008 DUNGEON FLIPPER
Einer der fesselnsten AMIGA Flipper!



1009 EISHOCKEY
Im Karamalz Cup erleben Sie Eishockey hautnah. Torszenen, Prügeleien, Turniere, etc.



1044 ELEFANTEN!
Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken

1004 JOKER POKER
Umsetzung des "Herz Ass" Automaten
1155 KELLOGS SPIEL
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes
1126 KNAX
Sparkassenspiel mit allen bekannten Figuren des Knax Comics! Fesselnde Story mit Aha-Effekt!
1117 MECHFORCE
Tonnenschwere Kampfroboter vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!
1010 MINIGOLF
16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern. Turniermodus!



1095 MONOPOLI
Die geniale Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielstark. Für 1-4 Mitspieler! Super!



1122 OKEY!
Rommy Variante im Comic Stiel. TopHit!
1160 PEPSI SPIEL
Fesselndes Werbespiel von Pepsi.
1135 POPEYE
Wird es Popeye schaffen Olivia zu retten?
1070 RETURN TO EARTH
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil.
1124 ROULETTE
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln. Super Grafik!
1013 SCHACHMEISTER
Spielstarkes Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. inkl. zeitgenauer Schachuhr!
1113 SUPER BREAKOUT
Durchschlagen Sie die Mauer...
1036 SEE-WOLF
Steuern Sie ein komplettes U-Boot auf der Suche nach der sagenumworbenen Stadt Atlantis.
1002 SKAT
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik.
1168 SMURF HUNT
Ballerspiel für Schlumpfhasser.
1090 TELEKOMMANDO 2
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik., kniffligen Aufgaben + fetziger Story.



zeichnen dieses friedliche Spiel aus!
1089 ENERGIE MANAGER
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.
1045 FAR WEST
Eines der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter Tophit! Megagrafik!
1042 FIGHTING WARRIORS
Das Super-Karatespiel für alle Fans des taktischen Kampfsports. Rasante Aktion pur!
1023 FUSSBALLMANAGER
Führen Sie einen zweitklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!
1034 GLÜCKSRAD
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!
1123 GRUFTI!
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten. Suchtgefahr!!!
1156 HIGH OCTANE
Fesselndes Autorennen, bei dem scharf geschossen wird - Mit modernen Waffensystemen.

1005 THINK!
Nach "OXYD" die neue große Herausforderung.
1146 TISCHTENNIS
Vorhand, Rückhand, angeschnibbelt, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!



1169 TOTAL FIRE
Brandheiße Helikopter Aktion. Super!
1071 PETER'S QUEST
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Spaß für die ganze Familie. Empfehlung!
1138 WAR
Das Weltraum-Strategie und Aktionspiel der Sonderklasse. Return to Earth läßt grüßen!
1163 WRESTLING
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks!

AMIGA BOMBER (1049)
Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel mit garantiert fesselnder Wirkung!




5,- DM

MUSTERBRIEFE (3001)
Über 90 fundierte Musterbriefe für alle Anlässe (Einladungen, Mahnungen, Behördenbriefe, Geburtstagsglückwünsche, Bewerbung, Lebenslauf, Kündigung, etc.) Dazu gibt es noch das passende Textprogramm mit dem Sie diese Briefe komfortabel bearbeiten und ausdrucken können.

3,- DM

BAHNHOF (3002)
Der Winter steht vor der Tür und wieder einmal ist es an der Zeit die Modelleisenbahn vom Dachboden zu holen. Doch halt! Jetzt gibt es doch die Möglichkeit komplette Gleisanlagen mit Rangierbahnhof auf dem AMIGA zu simulieren. Superhit!

1,- DM

Originalsoftware!

10,- je

5004 RAUM & DESIGN
Die 10000-fach bewährte Inneneinrichtungssoftware mit 2-D (Draufsichtplanung) und 3-D Darstellung (Kamerafahrt durch den Raum). Stühle, Tische, Lampen, Steckdosen, etc. lassen sich beliebig plazieren und verstellen. Unser Nr. 1 Bestseller! Inkl. dt. Handbuch!
5002 AIRPORT
Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Starten und landen Sie Ihre Maschinen sicher und bewältigen Sie viele Notsituationen an Bord und auf Ihrem Flughafen. Mit digitaler Sprache!
5001 SKY ASTRONOMIE II
Komplettes Astronomieprogramm mit wirklichkeitsnaher Sterndarstellung. Sternbilder, Planeten und Nebel lassen sich per Mausklick rasch auffinden. Tolle Animationen+Daten!
5003 WOLF COPY
Das optimale Programm für Ihre Sicherheitskopien. Blitzschnell lassen sich einsteigergerecht bis zu 3 Kopien gleichzeitig anfertigen. Inkl. Errorcheck + optischer Fehlerkontrolle!
5005 DROP OUT
Die beste Breakoutvariante die es für AMIGA gibt. Super Sound + Fetzige Grafik! Super! Garantiert suchtgefährdend!
5006 STEEL DEVILS
Stählerne Kampfdronen müssen auf einem tückischen Schaltfeld voller Gefahren und Fallen gegeneinander antreten. Hier können sich 2 Spieler nach Herzenslust verkloppen! Fetziger Sound!
5007 SLIDERCRASH
Sie kennen Oxyd? SLIDERCRASH ist ähnlich aufgebaut, jedoch mit tollen Features mehr. Das fantastische Denkspiel. Top Hit!
5008 WOLFEN
Sie wollten eigentlich nur Ihre Tante auf dem Lande besuchen. Doch eine rätselhafte Mordserie wirft einen dunklen Schatten über die sonst so verschlafene Kleinstadt. Sie begeben sich auf die Suche nach dem Täter und machen eine grauenhafte Entdeckung...

ARKTIS

ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303
Bestelltelefon: 02547-1253
Bestelltelefax: 02547-1353
BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Versand erfolgt per Post): Nachnahme DM 9,- oder Vorkasse DM 5,- (Ausl. DM 15,-) Schnellversand ab Lager. Auch Händler sind willkommen!

HOTWARE!



8001 EROTIK 1
8002 EROTIK 2
8003 EROTIK 3
je Paket DM 49,-
Jedes der drei Pakete umfaßt 10 randvolle Disketten mit den heißesten Girls in reizvollen Posen! Das prickelnde Vergnügen. Top-Qualität (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie!).
8004 EROTIK AGA SPEZIAL
25 Disketten speziell für Amiga mit AGA-Chipset bieten erotische Top-Models in höchster Auflösung. Mit oder ohne Dessous! (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie!). DM 149,-
8005 R-H-S EROTIC COLLECTION



CD für alle AMIGAs mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Frauen. Top Qualität. Aufregend! DM 59,-

ANWENDERSOFT!

5,- je

1048 AUTO ROUTE
Dieser ultimative Streckenplaner zeigt jedem Autofahrer den richtigen Weg. Blitzschnell wird tabellarisch und grafisch eine günstige Fahrtstrecke errechnet inkl. aller Abfahrten, Fahrtrichtungen und Straßenbezeichnungen. (ab OS 2.0)



1140 ASTROLOGIC NEU!
Die neueste Version des wahrscheinlich besten AMIGA Horoskop Programmes! Umfangreich!



1145 BLITZ BLANK
Fantastischer Bildschirmschoner für die Pausen zwischendurch. Das Muß für jeden Anwender!
1030 DA VINCI
Eines der besten IFF-Malprogramme mit allen wichtigen Funktionen (Sprühdose, etc.) für AMIGA.
1143 DOS XS
Datei-Manager a la Dir-Opus! Unterstützt alle Bidschirmgrößen, IFF und ILBM Format.
1136 ERDKUNDE
Interaktives Lernprogramm rund um Länder, Flüsse und Städte dieser Erde. Mit vielen Grafiken!
1007 ETIKETTEN PROFI
Bedruckt Etiketten in beliebiger Größe (z.B. Diskettenlabel, Adressaufkleber, etc.) Auch mehrbahnige Etiketten + Sonderformate werden erkannt.
1137 FAHRSCHULE
Übt den theoretischen Test basierend auf Originalfragen mit entsprechenden grafischen Abbildungen der Verkehrszeichen.
1164 FAHRZEUGKOSTEN MANAGER
Neueste Version des bekannten KFZ-Verwalters. Ab sofort wissen Sie per Mausklick wieviel Ihr PKW Sie monatlich kostet. Listen, Statistiken, etc.!
1166 FAKTURIERUNG
Komplettes Rechnungsprogramm mit Artikel- und Kundenverwaltung. Inkl. Offene Posten, Etikettendruck, Zahlscheine und Mahnungswesen. Hit!

1159 FREE PAINT
Hervorragendes IFF Malprogramm mit allen wichtigen Features, wie z.B. Brushes, Lupe, Linen, Text, Füllungen, etc. Der Hit für Grafik!
1120 FIX DISK
Der Diskettendoktor! Rette defekte und versehentlich gelöschte Programme! Ausführl. Einführung!
1015 GIROMAN
Verwaltet Ihr komplettes Girokonto inkl. grafischer Auswertung. Planen Sie Ihr Geld!
1129 KURVENDISKUSSION
Errechnet für beliebige Funktionen Wendepunkte, Extrema, Rotationskörper, Ableitungen, etc.
1025 LOTTO
Verwaltet Samstags- und Mittwochslotto. Inkl. Systemtips! Damit nicht nur die anderen gewinnen!
1050 RECHTSCHREIBPRÜFER
Tippfehler ade! Mit diesem Rechtschreibprüfer fällt garantiert jeder Fehler sofort auf. Das Programm läuft im Hintergrund!
1127 SCHREIBMASCHINEN KURS
Übt in aufeinander aufbauenden Lektionen das 10-Finger Schreiben. Inkl. Schnellschreibtest!
1021 STAR TRANSLATOR
Übersetzt beliebige Texte (z.B. PD-Anleitungen) komfortabeln von Englisch nach Deutsch!
1167 STAR AM PLAN
Komplette Tabellenkalkulation für den AMIGA inkl. 20 verschiedenen Diagrammarten. Frei definierbare Felder und Spalten! Top Hit!!!
1152 STEUERFUCHS 1993 PRO
Die Vollversion des beliebten AMIGA Steuerprogrammes mit originaler Darstellung der amtlichen Bögen auf dem Bildschirm. Bestseller!
1019 TERMINKALENDER
Ab sofort haben Sie alle Termine fest im Griff. Mit automatischer Alarmfunktion.
1012 TEXT PLUS V3.0 N
Fantastische Textverarbeitung mit allen wichtigen Funktionen zum Briefeschreiben!
1073 VIRENKILLER
"VT" in der aktuellen Version ist eines der besten Virenkillerprogramme für den AMIGA.
1003 VOKABELTRAINER
Der perfekte Helfer zum schnellen Erlernen der englischen Sprache. Inkl. erweiterbaren Grundwortschatz. Mit Vokabeltest!
1165 WORLD ADRESS
Komfortable Adress Datenbank mit frei definierbaren Feldern. Inkl. Serienbriefdruck, Briefumschlagdruck in beliebiger Größ. Je Datensatz lassen sich beliebige Bilder- und Kommentare einfügen. Zum Hammerpreis von nur DM 5,- erhalten Sie fast eine Profi-Datenbank!

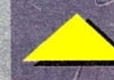










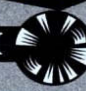

Der Joker - Index

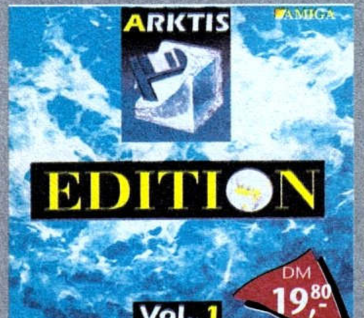
Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulaton	66%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%
Aladdin	**12/94**	**Geschicklichkeit**	**86%**
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%
Alien Breed II	12/93	Action	72%
Alien Breed Spec. Ed & Quak (CD)	5/94	Action	73%
Ambermoon	**11/93**	**Abenteuer**	**85%**
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel
Anstoss für A 1200	**12/93**	**Sport**	**91%**
Anstoss World Cup Edition	**9/94**	**Sport**	**89%**
Apocalypse	**5/94**	**Action**	**85%**
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	83%
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%
Armour Geddon II	5/94	Simulation	44%
Arnie 2	11/93	Action	38%
Arya Vaiv	10/94	Action	44%
Assassin Special Edition	**2/94**	**Action**	**85%**
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%
Banshee A1200	9/94	Action	83%
Banshee CD	10/94	Action	83%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%
Battletoads	9/94	Action	22%
Battletoads CD	9/94	Action	19%
Beastlord	12/93	Abenteuer	56%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%
Beneath a Steel Sky	**3/94**	**Abenteuer**	**87%**
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%
Big Four	10/94	Compilation	mittelBig
Sea	4/94	Simulation	65%
Blastar	10/93	Action	57%
Blob	10/93	Geschicklichkeit	57%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%
Body Blows Update	7/93	Sport	84%
Body Blows Galactic	12/93	Sport	83%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%
Brain Challenge	9/93	Brettspielumsetzung	60%
Brian The Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%
Brer Rabbit and the Wonderful			
Brutal Football(CD)	5/94	Sport	72%
Bubba'n'Stix	2/94	Geschicklichkeit	78%
Bubba'n'Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%
Bubble & Squeak CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**87%**
Bubble & Squeak	**1/95**	**Geschickl.**	**85%/87%**
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%
Bundesliga Manager Hattrick	**9/94**	**Sport**	**91%**
Burning Rubber	2/94	Sport	73%
Burntime	**10/93**	**Abenteuer**	**86%**
Burntime für A1200	**1/94**	**Abenteuer**	**86%**
Campaign II	1/94	Simulation	67%
Cannonfodder	**12/93**	**Strategie**	**85%**
Cannon Fodder CD	**11/94**	**Strategie**	**85%**
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%
Castles II für CD32	2/94	Strategie	62%
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%
Chambers of Shaolin für CD32	3/94	Sport	42%
Championship Manager '93	9/93	Sport	28%
Championship Manager Italia	2/94	Sport	28%
Christoph Kolumbus	2/94	Simulation	80%
Chuck Rock (CD)	5/94	Geschickhkeit	77%
Chuck Rock II Son of Chuck CD	10/94	Geschicklichkeit	80%
Civilization für A1200	7/94	Simulation	80%
Cliffhanger	7/94	Geschicklichkeit	29%
Clystron	10/93	Action	19%
Combat Classics 2	2/94	Compilation	super
Cool Spot	2/94	Geschicklichkeit	81%
Corkers	10/94	Compilation	schwach
Cosmic Spacehead	1/94	Verschiedenes	45%
Creepers	7/93	Strategie	73%
Crazy Sports Football	12/93	Sport	71%
Cross Check	1/95	Sport	50%
Crystal Dragon	11/94	Abenteuer	64%
Cyberpunks	12/93	Action	44%
Dangerous Streets	4/94	Action	32%
Dangerous Streets für A500	5/94	Action	20%
Dangerous Streets für CD32	2/94	Action	44%
Darkmere	4/94	Abenteuer	80%
Dark Seed CD	10/94	Abenteuer	80%
Das schmutzige Erbe	7/93	Abenteuer	61%
D-Day	9/94	Strategie	63%
Death or Glory	**5/94**	**Abenteuer**	**85%**
Deep Core	12/93	Action	57%
Deep Core für CD32	1/94	Action	50%
D/Generation für A1200	2/94	Verschiedenes	77%
Delivery Agent	9/93	Simulation	66%
Dennis für A500	2/94	Geschicklichkeit	66%
Dennis für A1200	2/94	Geschicklichkeit	68%
Dennis für CD32	3/94	Action	70%
Der Allzweck-Koffer	9/93	Mixtur	mittel
Der Clou! für A500	**4/94**	**Strategie**	**85%**
Der Clou! für A1200	**4/94**	**Strategie**	**86%**
Der Clou! CD	**9/94**	**Strategie**	**87%**
Der Fun-Koffer	9/93	Mixtur	gut
Der Hit-Koffer	9/93	Mixtur	super
Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%
Der Trainer	7/94	Sport	80%
Der Trainer Italia	12/94	Sport	69%
D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%
Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%
Die Siedler	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%
Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%
Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%
Disposable Hero	1/94	Action	81%
Disposable Hero (CD)	**5/94**	**Action**	**85%**
Dithell in Space	3/94	Action	34%
Dogfight	11/93	Simulation	79%
Donk	11/93	Action	70%
Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%
Doofus	1/94	Geschicklichkeit	69%
Dracula	7/94	Action	56%
Dreamsland	2/94	Compilation	gut
Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%
Eggminator	3/94	Action	10%
Elfmania	**4/94**	**Action**	**85%**
Elite 2 - Frontier	**12/93**	**Simulation**	**91%**
Elite II-Frontier (CD)	**5/94**	**Simulation**	**86%**
Elysium	10/93	Strategie	69%
Embryo	11/94	Action	38%
Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%
Excellent Games	2/94	Compilation	super
Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%
F1	1/94	Sport	68%
F-117 A Stealth Fighter 2.0	**12/93**	**Simulation**	**85%**
F17 Challenge	10/93	Sport	57%
Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%
Fatman	2/94	Geschicklichkeit	63%
Fatman für A1200	3/94	Action	60%
Fields of Glory	12/94	Strategie	56%
Fifa International Soccer	**12/94**	**Sport**	**85%**
Fill 'Em	9/93	Strategie	66%
Fireforce für CD32	3/94	Action	43%
Firehawk	7/93	Action	36%
Formule 1 Grand Prix	**1/92**	**Simulation**	**85%**
For President	5/94	Simulation	19%
Fury of the Furries	2/94	Strategie	71%
Fury of the Furries (CD)	7/94	Strategie	71%
Fußball Total!	11/94	Sport	83%
Game Machine	9/93	Compilation	mittel
Gear Works	10/93	Strategie	52%
Genesia	1/94	Simulation	76%
Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%
Global Gladiators	9/93	Action	63%
Globdule	1/94	Geschicklichkeit	72%
Goal	**7/93**	**Sport**	**87%**
Gobliins 3	1/94	Abenteuer	74%
Grandslam Classics	2/94	Compilation	mittel
Guardian CD	11/94	Action	77%
Gunship 2000 für A1200	**4/94**	**Simulation**	**85%**
Gunship 2000 CD	**9/94**	**Simulation**	**85%**
Hannibal	7/93	Strategie	78%
Hanse-Die Expedition	10/94	Simulation	70%
Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%
Heimdall 2-Into the Halls of Worlds CD	9/94	Abenteuer	75%
Hired Guns	11/93	Abenteuer	72%
Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel
Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut
Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut
Huckleberry Hound	12/93	Geschicklichkeit	22%
Humans (CD)	7/94	Strategie	78%
Hyperion	2/94	Action	52%
Imagems	2/94	Strategie	48%
Imagems	5/94	Strategie	62%
Impossible Mission 2025	5/94	Geschicklichkeit	62%
Impossible Mission 2025 CD	9/95	Geschicklichkeit	65%
Innocent until Caught	3/94	Abenteuer	72%
International Karate für CD32	4/94	Sport	70%
Int. Open Golf Champ.	10/93	Sport	39%
Ishar 2	9/93	Abenteuer	72%
Ishar für A1200	7/93	Abenteuer	69%
Ishar 2 für A 1200	12/93	Abenteuer	75%
Ishar 3	10/94	Abenteuer	69%
Jack the Ripper	10/93	Verschiedenes	71%
J. Pond 2 für A 1200	9/93	Geschicklichkeit	72%
J. Pond 2 Robocod f. CD 32	10/93	Geschicklichkeit	78%
J. Pond 3 Op. Starfisch für A1200	5/94	Geschicklichkeit	75%
James Pond 3 Op. Starfish CD	9/94	Geschicklichkeit	77%
Jet Strike	1/94	Action	19%
Jetstrike CD	1/95	Simulation	22%
John Barnes Eur. Footb.f. CD32	1/94	Sport	51%
Jungle Strike	**1/95**	**Simulation**	**85%**
Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%
K 240	9/94	Simulation	77%
Kick Off 3	10/94	Sport	70%
Kick Off 3 A1200	9/94	Sport	74%
Kid Chaos	11/94	Geschicklichkeit	82%
Kid Chaos CD	1/95	Geschicklichkeit	83%
Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach
Kind of Magic 4	10/94	Compilation	schwach
Kingmaker	2/94	Strategie	17%
King's Quest VI	10/94	Abenteuer	78%
Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%
Lamborghini	3/94	Sport	68%
Last Action Hero	7/94	Action	44%
Last Ninja 3 CD	9/94	Abenteuer	22%
Lemmings für CD32	**2/94**	**Strategie**	**88%**
Liberation	4/94	Abenteuer	65%
Liberation für CD32	1/94	Abentuer	64%
Litil Divil CD	11/94	Geschicklichkeit	76%
Lords of the Realm	1/95	Strategie	65%
Lothar Matthäus	**9/93**	**Sport**	**87%**
Lothar Matthäus Super Soccer	12/94	Sport	74%
Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%
Mad TV	**1/92**	**Simulation**	**85%**
Maelstrom	7/93	Strategie	70%
Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	65%
Manchester United P.L. Champions	5/94	Sport	70%
Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%
Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%
Marvin's Marvellous Adventure CD	12/94	Action	75%
Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%
Mega Collection	9/93	Mixtur	schwach
Mega Motion	2/94	Strategie	62%
Mixed Collection	9/93	Mixtur	mittel
Metal Law	12/93	Action	68%
Microcosm für CD32	3/94	Action	66%
Micro Machines	10/93	Sport	81%
Missiles over Xerion	3/94	Action	62%
Monopoly	9/93	Brettspielumsetzung	61%
Moon City	4/94	Strategie	45%
Morph	9/93	Geschicklichkeit	74%
Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	76%
Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	68%
Mortal Kombat	1/94	Sport	79%
Mortal Kombat II	**1/95**	**Sport**	**91%**
Mr. Nutz	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Myth CD	9/94	Abenteuer	48%
Napoleonis	9/93	Compilation	schwach
Naughty Ones	3/94	Action	70%
Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%
Nick Faldo's Champ. f. CD32	4/94	Sport	80%
Nicky 2	9/93	Action	68%
Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94	Sport	70%
Nippon Safes Inc.	10/93	Abenteuer	55%
Now that's what I call Games 1	2/94	Compilation	mitte
INow that's what I call Games 2	2/94	Compilation	mittel
Odyssee	9/93	Abenteuer	46%
One Step Beyond	10/93	Strategie	69%
Oscar	10/93	Geschicklichkeit	78%
Oscar für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Out to Lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%
Out to Lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%
Overdrive	11/93	Sport	73%
Overkill	11/93	Action	66%
Overkill für CD32	12/93	Action	72%
Penthouse Hot Number Deluxe f. A500	2/94	Strategie	21%
Penthouse Hot Numbers Deluxe f. A1200	2/94	Strategie	30%
Perihelion	3/94	Abenteuer	72%
PGA European Tour CD	**1/95**	**Sport**	**85%**
Pinball Fantasies für CD32	12/93	Simulation	83%
Pinball Fantasies für A1200	1/94	Simulation	84%
Pinball Illusions	**12/94**	**Simulation**	**87%**
Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%
Pirates Gold für CD32	**2/94**	**Abenteuer**	**85%**
Pizza Connection	**2/94**	**Simulation**	**88%**
Poker Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%
Premier Division	1/94	Sport	17%
Premier Manager 2	11/93	Sport	65%
Premier Manager 3	1/95	Sport	66%
Prey - An Alien Encounter für CD32	3/94	Verschiedenes	37%
Prime Mover	11/93	Sport	41%
Project X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%
Puggsy	3/94	Action	82%
Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%
Qwak	11/93	Geschicklichkeit	77%
Reach for the Skies	7/93	Simulation	60%
Real Genius	5/94	Strategie	28%
Reunion	**3/94**	**Simulation**	**85%**
Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%
Rise of the Robots	**12/94**	**Action**	**91%**
Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%
Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%
Rüsselsheim AGA	10/94	Simulation	81%
Rüsselsheim Standard	10/94	Simulation	80%
Ruff'n'Tumble	**11/94**	**Action**	**91%**
Rules of Engagement	12/93	Strategie	58%
Sabre Team CD	9/94	Strategie	53%
Second Samurai	2/94	Action	73%
Second Samurai für A1200	4/94	Action	71%
Seek & Destroy	2/94	Action	69%
Seek & Destroy für CD32	3/94	Action	74%
Sensible Soccer für CD32	12/93	Sport	81%
Sensible Soccer International Ed.	9/94	Sport	81%
Sensible World of Soccer	**11/94**	**Sport**	**87%**
Sierra Soccer World Chall. - Ed	7/94	Sport	70%
Sim City 2000	**12/94**	**Simulation**	**85%**
Sim City für CD32	2/94	Simulation	79%
Sim Classics	**10/94**	**Compilation**	**super**
Sim Life	10/93	Simulation	46%
Sim Life für A1200	10/93	Simulation	74%
Simon the Sorcerer	**1/94**	**Abenteuer**	**85%**
Simon the Sorcerer für A1200	**2/94**	**Abenteuer**	**86%**
Simon the Sorcerer CD	**10/94**	**Abenteuer**	**86%**
Skat Royal	12/94	Strategie	51%
Skidmarks	2/94	Sport	80%
Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Soccermania	10/94	Compilation	gut
Soccer Kid	**10/93**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid CD	**11/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Kid für A1200	**1/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**
Soccer Star World Cup Edition	10/94	Sport	9%
Software Manager	**2/94**	**Simulation**	**86%**
Solius	11/93	Geschicklichkeit	58%
Space Hulk	11/93	Brettspielumsetzung	44%
Space Legends	9/93	Mixtur	super
Spaceward Ho!	7/94	Strategie	61%
Special Edition	2/94	Compilation	super
Spielhölle Pro	7/93	Simulation	9%
Sports Top Ten	9/93	Compilation	gut
Stardust	1/94	Action	80%
Starlord	9/94	Simulation	78%
Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Steel Business	11/94	Simulation	31%
Stern Siedler	10/94	Strategie	69%
Stratagem	1/94	Strategie	46%
Stratagem für A1200	1/94	Strategie	55%
Striker (CD)	7/94	Sport	45%
St. Thomas	12/94	Simulation	55%
S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
Suburban Commando	1/94	Action	21%
Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Summer Olympix für CD32	4/94	Sport	69%
Superfrog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Super Stardust	12/94	Action	79%
Super Stardurst CD	1/95	Action	83%
Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Syndicate	9/93	Strategie	79%
T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Tautrix	9/93	Strategie	39%
Team 17 Collection Vol. 1	**10/94**	**Compilation**	**super**
Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
The Blue and the Gray	3/94	Strategie	19%
The Blues Brothers Jukebox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
The Chaos Engine (CD)	5/94	Action	83%
The Chaos Engine für A1200	**1/94**	**Action**	**85%**
The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
The Legacy of Sorasil	4/94	Abenteuer	72%
The Legacy of Sorasil CD	10/94	Abenteuer	72%
The Lords of Power	2/94	Compilation	super
The Lost Vikings	**7/93**	**Action**	**85%**
The Manager	2/94	Compilation	gut
The Misadventures of Flink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Theme Park	11/94	Simulation	77%
The Ryder Cup	3/94	Sport	57%
The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
The Seven Gates of Jambala für CD32	3/94	Action	42%
The Ultimative Software Manager	2/94	Simulation	17%
Thomas's Big Race	12/93	Sport	36%
Tom Landry Strategy Football	7/93	Sport	62%
Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Tornado	2/94	Simulation	76%
Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Total Carnage für A1200	5/94	Action	61%
Total Carnage (CD)	7/94	Action	54%
Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Transarctica für A1200	7/93	Abenteuer	77%
Treble Champions 2	9/93	Sport	7%
Triple Action I	9/93	Compilation	gut
Triple Action II	9/93	Compilation	mittel
Triple Action III	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	9/93	Compilation	mittel
Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Trivial Pursuit für CD32	4/94	Verschiedenes	68%
Trolls für A1200	7/93	Geschicklichkeit	70%
Trolls für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Turning Points	10/94	Compilation	mies
Turrican III	**10/93**	**Action**	**88%**
Twilight 2000 für A1200	4/94	Simulation	70%
Ufo-Enemy Unknown A1200	11/94	Strategie	72%
Ultimate Body Blows CD	9/94	Action	84%
Universe	10/94	Abenteuer	80%
Universe CD	11/94	Abenteuer	80%
Uridium	**10/93**	**Action**	**86%**
Valhalla & The Lord of Infinity	9/94	Abenteuer	68%
Vital Light	10/94	Strategie	41%
War in the Gulf	9/93	Simulation	70%
Wembley Int. Soccer A1200	9/94	Sport	81%
Wembley Int. Soccer CD	9/94	Sport	81%
Whale's Voyage für CD32	12/93	Abenteuer	78%
When Two Worlds War	12/93	Strategie	24%
Winter Camp	2/94	Sport	56%
Winter Olympics	3/94	Sport	56%
Wiz'n'Liz	11/93	Geschicklichkeit	72%
Wonderdog	12/93	Geschicklichkeit	75%
World Cup USA 94	10/94	Sport	64%
World Cup Year '94	10/94	Compilation	gut
Worlds of Legend	9/93	Abenteuer	70%
Yo!Joe!	7/93	Action	80%
Zeewolf	1/95	Simulation	80%
Zonked	11/94	Strategie	72%
Zool für CD32	12/93	Geschicklichkeit	83%
Zool 2	1/94	Geschicklichkeit	80%
Zool 2 für A1200	5/94	Geschicklichkeit	77%
Zool 2 (CD)	**7/94**	**Geschicklichkeit**	**85%**

CD Shop

AMIGA CD-ROM

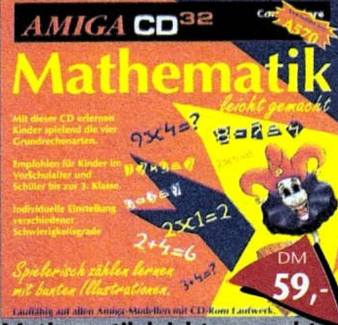




ARKTIS EDITION Vol.1
Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein PD, sondern nur lizensierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B. von SKY Astronomie, Wolf Copy, AIRPORT, AMIGA BOMBER, etc. etc. Außerdem befinden sich noch viele Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD!



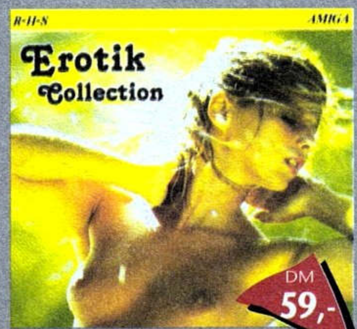
MEGAHITS 4
Die aktuellste deutsche Sharewaresammlung für den AMIGA. Z.b.:Time 201-359, German 251-367, Faces of Mars 121-192 und Mui-Paket. Inkl. der Vollversion von CanDO! Insgesamt tausende Tools, Virenkiller, Spiele, Grafik, Sound,etc. Grafische Oberfläche!



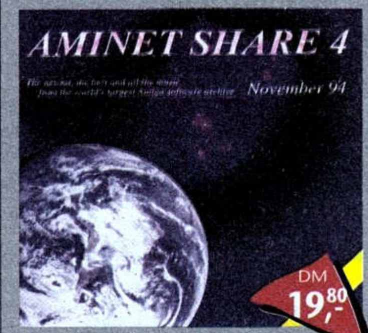
Mathematik leicht gemacht
Mit dieser CD erlernen Kinder spielend die vier Grundrechenarten. Empfohlen für Kinder im Vorschulalter und Schüler bis zur 3. Klasse.



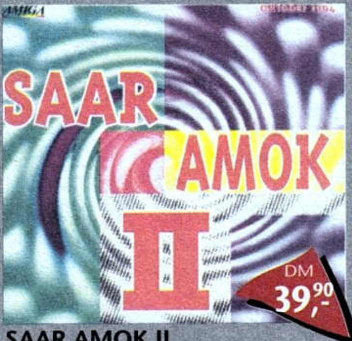
AMIGA CD-ROM



R-H-S Erotic Collection
Eine aufregende CD für alle AMIGA mit mehr als 2500 ausgewählten erotischen Fotografien der schönsten Top Models! Profi Qualität!



Aminet Share 4
Die neueste Ausgabe der wahrscheinlich beliebtesten AMIGA CD-ROM ist da!



SAAR AMOK II
600 MB neuester Software aus der PD Szene inkl. der SAAR AG Disks 1-800 und AMOK Disketten 1-106. Viele dt. Software!



Amiga Tools
Wohl eine der besten Sammlungen mützlicher Hilfsprogramme für alle Bereiche: DTP, DFU, CAD, Clip Arts, Fonts, WB-Tools, Textprogramme, Datenbanken, etc. etc.

AMIGA CD-ROM



GoldFish 2
Die neueste randvolle Doppel-CD von Fred Fish mit allen Neuerscheinungen des Jahres 94, die bisher nur auf den einzelnen FreshFish CDs erschienen sind in direkt ausführbarer Form oder als gepackte Dateien. Top Titel!



R-H-S DTP Kollektion
Die ideale Zusammenstellung fantastischer Clip-Arts für alle DTP Anwender. Außerdem ist PPrint Deluxe im Lieferumfang enthalten. Ihren selbstgestalteten Einladungen, Glückwunschkarten oder beliebigen anderen Drucksachen steht nun nichts mehr im Wege!

17 Bit Continuation		DM 59,-
ARKTIS Edition Vol. 1		**DM 19,80**
Aminet 4 Gold		DM 29,80
Amos PD CD		DM 59,-
Animazing 2 (1000 GIF Bilder)		DM 25,-
Animationen (TGV)		DM 39,-
Auge 4000/ Cactus CD		DM 49,-
CDPD 1,2,3 und 4	je	DM 59,-
Demo Collection		DM 59,-
Demo Collection II		DM 59,-
Demomania I		DM 29,-
Euroscene I		DM 49,-
Fonts CD - 18.000 Zeichensätze		DM 39,-
Fresh Fisch Novembe/Dezember		DM 59,-
Frozen Fish April 94		DM 59,-
Games & Goodies		DM 59,-
GIGA PD 3.0 (3 CD ROM!)		DM 95,-
GIF Galaxy Doppel CD		DM 99,-
Gigantic Games		DM 50,-
Gold Fish 2		**DM 59,-**
Hottest 4 Professional		DM 59,-
Imagine CD-ROM		DM 98,-
Lechner Collection		DM 59,-
Megahits 1		DM 79,-
Megahits 2		DM 69,-
Megahits 5		**DM 69,-**
Megahits 3 Spielesammlung		DM 59,-
Multimedia Toolkit		DM 69,-
Pandora CD		DM 29,-
Photo CD: Playboy Playmates		DM 29,90
Power Games Vol. 1		DM 49,-
Sounds Terrific		DM 59,-
Space & Astronomy		**DM 59,-**
Town of Tunes - Sound CD		DM 49,-
Ultimate MOD Collection		DM 69,-
Ultimedia Doppel CD		DM 49,-
Utilities Professional		DM 59,-
Women of Venus (GIF Girls)		DM 69,-

AMIGA CD 32



GAMERS´DELIGHT
Diese brandneue CD beinhaltet 40 Spiele der Spitzenklasse aus unterschiedlichen Bereichen.z.B.: Skat deluxe, Jumpman, Rescue, Multizocker, etc. etc. Bei allen Spielen handelt es sich um kommerzielle Spiele und nicht um PD! Für alle AMIGA (auch CD-32 und CDTV).

Alien Breed Special Edition	DM 59,-
Arabian Nights	DM 59,-
Arcade Pool	DM 59,-
Banshee	DM 55,-
Battle Chess	DM 69,-
Battletoads	DM 59,-
Bubba ´N´ Stix	DM 69,-
Beneath a Steel Sky	DM 59,-
Bumb ´n´Burn	**DM 59,-**
Evasive Action	DM 59,-
Castles 2	DM 59,-
Deep Core	DM 59,-
Der Clou	DM 69,-
Disposable Hero	DM 69,-
Donk	DM 69,-
Elite 2 - Frontier	DM 69,-
Emerald Mines	**DM 39,-**
Fire Force	DM 69,-
Fields of Glory	DM 65,-
Fire & Ice	DM 55,-
Fly Harder	DM 49,-
Fury of the Furries	DM 69,-
Gamers Delight	DM 49,-
Gunship 2000	DM 79,-
Heimdall 2	DM 79,-
International Karate +	DM 49,-
Impossible Mission 2025	DM 65,-
James Pond 3	DM 65,-
Jetstrike	DM 69,-
Labyrinth of Time	DM 69,-
Lemmings 1	DM 59,-
Liberation Captive 2	DM 79,-
Lotus Trilogy 1-3	DM 69,-
Mean Arenas	DM 59,-
Microcosm	DM 99,-
Morph	DM 59,-
Nick Faldo Golf	DM 79,-
Nigel Mansell´s Gr. Prix	DM 79,-
Out to Lunch	DM 55,-
Pinball Fantasies	DM 79,-
Pirates! Gold!	DM 65,-
Projekt X + F17 Challenge	DM 79,-
Quik	DM 65,-
Rise of the Robots	**DM 65,-**
Seek & Destroy	DM 55,-
Sensible Soccer 92/93	DM 59,-
Simon the Sorcerer	DM 69,-
Sleepwalker	DM 69,-
Striker	DM 59,-
Subwar 2050	**DM 65,-**
Superfrog	DM 39,-
Super Stardust	DM 59,-
Surf Ninjas	DM 49,-
T.F.X.	**DM 69,-**
The Chaos Engine	DM 59,-
The lost Vikings	DM 69,-
Total Carnage	DM 65,-
Top Gear 2	DM 55,-
Tower Assault (Alien Breed 3)	**DM 59,-**

AMIGA CD 32 Grundgerät inkl. 2 Spiele DM 319,-



ARKTIS-Software GmbH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Bestelltelefon: 02547-1303 oder -1253
Bestelltelefax: 02547-1353 • BTX: ARKTIS#

Versandkosten (Der Versand erfolgt per Post): Per Nachnahme zuzüglich DM 9,- oder bei Vorkasse (V-Scheck) zuzüglich DM 5,-(Ausland DM 15,-)

Schnellversand ab Lager. Auch Händleranfragen sind willkommen! Fragen Sie uns auch nach aktuellen Neuheiten! Katalog kostenlos anfordern!

Bestellservice: 02547-1303

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Kaum haben wir im letzten Heft angekündigt, daß die Kicker-Saison zu Ende geht, schon ist es soweit – wenn das nicht prophetisch ist? Geradezu poetisch hingegen das 4:2 gegen die multidirektionalen Berliner, mit dem sich der FC JOKER in die Winterpause verabschiedete!

Dabei sah es lange Zeit gar nicht so rosig aus, erst in den letzten zehn Minuten fielen vor 8.700 Zuschauern die beiden entscheidenden Tore von Freckmann und Ponikwar – unserem fünfundsiebzigprozentigen Einsatz waren die Gäste auf Dauer halt nicht gewachsen! Davor trafen Oskar und Mad Max zwischen die Maschen (letzterer mit einem Nasen-Abpraller), und summa summarum reichten unsere 82 Saisontore immerhin für einen respektablen siebten Platz. Auch die Finanzen lassen für die kommende Spielzeit hoffen, stehen den 250.000 Schuldenmärkern doch immerhin fast 70.000 schwarze Zahlen gegenüber; da geht es so manchem Verein in der realen Bundesliga erheblich schlechter…
Arbeitstiere, die wir nun mal sind, überspringen wir jetzt einfach die Pause und machen gleich mit der ersten Begegnung der zwoten Saison weiter: Kapelle, bitte einen Tusch für unser Heimspiel gegen die Pflaumen von der Amiga James! Was die in der Oberklasse zu suchen haben? Eigentlich nix, da aber vier Absteiger durch ein Newcomer-Quartett ersetzt werden mußten, sind sie nun eben da und dürfen sich gleich im ersten Spiel eine verdiente Abreibung holen. Die drei übrigen Greenhorns (Softbär 2000, Pleasurestoff und 1. FC Blähbein) werden sich gegen andere Gegner zu behaupten haben, und Eure Bewährungsprobe liegt wie immer in der Beantwortung unserer berühmten sieben Fragen:

1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Der Transfermarkt ist momentan leider leerer als Brorks Oberstübchen.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der Eintritt sein (momentan 12,– DM)?
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal weitere 250.000 Steine) oder abbezahlen?

Das Problem der Post besteht nun darin, die ungezählten Postkarten-Legionen zu befördern, auf denen Ihr uns Eure Antworten mitteilt, während wir höchstselbst uns der schwierigen Aufgabe gegenübersehen, alles korrekt auszuzählen (tunlichst ohne Zählulitis zu bekommen!), um die Meinung der Mehrheit unserem Fußballmanager einzugeben, welcher uns seinerseits mit allen druckfähigen Ergebnissen des kommenden Spieltages versorgt. So ist also jeder beschäftigt, die Arbeitslosenquote sinkt ins Bodenlose, und wir dürfen mit Fug und Recht einen Faschingsorden von Helmut Hohl erwarten. Einige Einsender dürfen sich sogar noch etwas viel Schöneres erwarten, da wir wie gewohnt ein paar schicke Verlosungskandidaten aus Michaels Panzerschrank entwenden konnten:

1 x The Box (Comp.)
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Wer jedoch keine passende Briefmarke zur Hand hat oder nicht fähig bzw. willens ist, seinen Absender samt unserer Adresse schön leserlich zu schreiben, der wird wohl vergeblich (er-)warten – denn zwar werden die Preise unter allen Einsendern verlost, doch sollten wir schon wissen, an wen wir sie im Einzelfall zu schicken haben…

Joker-Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 38. Spieltag

FC JOKER	– Berlin East/West	4:2
Opafun	– Langohrer SK	3:0
Raschmehr	– Austerwitz	5:1
Hammerfoot	– Hardball Killers	3:0
Un. Hofftschwer	– Wurm. Wolfschreck	2:0
Bummico	– Playpower	4:2
Indianerbones	– Might & Matschig	1:4
Maniac Menschen	– Bodo Tiltners	2:2
Battle Kumpans	– Dragonfight	2:1
Blue Beiß	– AMS	4:0

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	56:20	98: 55
2) Maniac Menschen	53:23	96: 49
3) Opafun	51:25	97: 48
4) Hammerfoot	51:25	87: 56
5) Might & Matschig	48:28	85: 58
6) Blue Beiß	48:28	73: 47
7) FC JOKER	47:29	82: 64
8) Bummico	46:30	81: 49
9) Battle Kumpans	46:30	82: 52
10) Berlin East/West	44:32	76: 57
11) Raschmehr	45:31	82: 60
12) Langohrer SK	35:41	55: 73
13) Bodo Tiltners	34:42	67: 66
14) Wurm. Wolfschreck	28:48	54: 80
15) Austerwitz	27:49	56: 85
16) Playpower	25:51	54: 84
17) AMS	23:53	41: 87
18) Indianerbones	20:56	42:115
19) Dragonfight	17:59	40: 95
20) Hardball Killers	16:60	33:100

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	26	180.000
2) Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	48	470.000
4) Joker	Abw	19	18	190.000
5) Nettelbeck	Abw	–	27	220.000
6) Freckmann	Abw	17	21	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	32	250.000
8) Ponikwar	Mit	9	12	260.000
9) Regnet	Mit	15	40	220.000
10) Celal	Mit	12	29	190.000
11) Magenauer	Mit	13	28	250.000
12) M. Labiner	Mit	–	56	290.000
13) Dzierzynski	Ang	7	29	140.000
14) Stein	Ang	–	27	100.000
15) B. Labiner	Ang	3	30	230.000

Paarungen: 39. Spieltag

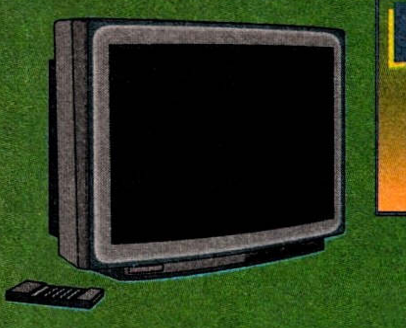
FC JOKER	– Amiga James
Berlin East/West	– Austerwitz
Might & Matschig	– Battle Kumpans
Hammerfoot	– Playpower
Wurm. Wolfschreck	– Un. Hofftschwer
Bodo Tiltners	– Pleasurestoff
Langohrer SK	– 1. FC Blähbein
Raschmehr	– Maniac Menschen
Opafun	– Bummico
Blue Beiß	– Softbär 2000

Das Spielfeld

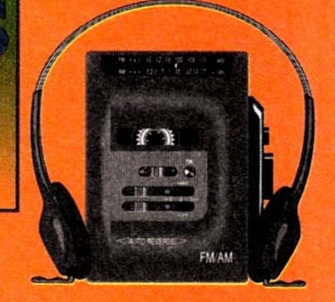
Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker



RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



FEBRUAR



FERNSEHEN

Um Mensch und Maschine geht es im Themenabend von **arte** am **7. Februar** ab 21.45 Uhr. Der Dokumentation „Maschinenmenschen" folgen die Beiträge „Sex-Maschine" (22.40 Uhr), „Posthuman" (23 Uhr) und Fritz Langs futuristischer Stummfilmklassiker „Metropolis" (23.05 Uhr).

Auf **3Sat** kommt am **22. Februar** um 23 Uhr „Der Tod auf leisen Sohlen" – denn die Hauptfigur dieses Thrillers ist nicht nur Computerspezialist, sondern auch Berufskiller, der seine Arbeit mit Präzision erledigt.

Cyberspace, Virtual Reality, Special Effects sowie Computer- und Trickanimationen sind Themen der multimedialen Messe „Imagina" vom 1. bis 3. Februar in Monte Carlo. **Premiere** strahlt hierzu am **26. Februar** um 11 Uhr das Special „Imagina – Das Festival der neuen Bilder" aus.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Das „BimBamBino"-Special auf **Kabel 1** hat diesen Monat jeweils **montags** um 15 Uhr die Geschichte der Medien zum Thema – vom Rauchzeichen bis zum Satelliten.

„Die Computer-Game-Show „X-Base" ist im **ZDF** um 15.15 Uhr zu sehen, und zwar **täglich** außer sonntags. Demnächst mit angeblich verbessertem Konzept.

Donnerstags gegen 21.50 Uhr berichtet das Magazin „studio/moor" auf **Premiere** unverschlüsselt über die immer rasantere Medienentwicklung.

„Neues... Der Anwenderkurs" beschäftigt sich im Februar mit „Word for Windows 6.0" – zu verfolgen **samstags** und **montags** um 10 Uhr auf **3Sat**.

Am **5. Februar** trifft man sich um 18 Uhr auf **MDR 3** in der Computerecke „Top-DOS".

Am **19. Februar** um 10.15 Uhr berichtet Wolfgang Back im **WDR**-Computerclub über 386er in Scheckkartengröße, kostenlose DFÜ per CB-Funk, Telefonbücher auf CD-ROM und die Komprimierung von bewegten Bildern. Wiederholt wird am **20. Februar** um 6 Uhr und 23.45 Uhr.

Im **Bayerischen Fernsehen** geht es am **20. Februar** um 15 Uhr in der Reportage am Montag um die Krise unserer Forschungspolitik: Sind wir „Auf dem Weg ins Entwicklungsland?"

Günther Alt gibt in der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO" am **24. Februar** um 21.15 Uhr wieder einen Computertip ab.

Am **26. Februar** berichtet der „Computer-Treff" des **Bayerischen Fernsehens** um 14.45 Uhr über Neuigkeiten in der Datenverarbeitung.

Spiel, Spaß und Spannung rund um die Welt der Spiele gibt's **sonntags** um 10 Uhr in der Show „Games World" auf **Sat 1.**

RUNDFUNK

Um ein Handbuch für Billigreisen durch die Galaxien auf den neuesten Stand zu bringen, ist Ford Prefect per Anhalter im All auf **WDR Radio5** unterwegs – eine Gaudi à la Douglas Adams' „Hitchhiker's Guide to Galaxy". Am **8. Februar** begegnen ihm um 15 Uhr „Das Mädchen und der Wal", während er am **22. Februar** zur gleichen Zeit zum „Kongreß der Mäuse" geladen wird.



STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Das **HR2**-Computermagazin „Chippie" berichtet am **4. Februar** um 15 Uhr in „Ausgezählt: Wie Computer wählen helfen" aus dem Wiesbadener Rechenzentrum, schaut Statistikern über die Schulter und erklärt u.a. die Entstehung von Hochrechnungen, die Berechnung von Wählerwanderungen und die Tauglichkeit von Prognosen.

Auf **Kiss 99 FM** geht es **montags** um 16 Uhr in der Sendung „Megabytes" um Computerspiele, Shareware, PD-Soft und interessante Neuerscheinungen – außerdem wird Software verlost.

Auf **Radio Euro** gibt's am **9. Februar** um 17 Uhr wieder „Bit für Bit" mit aktuellen Computerthemen.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Radio Hamburg schickt **montags** um 17 Uhr „Chipsfrisch" die Bytes über den Äther.

Ebenfalls **montags** trifft man sich bei **Radio Mainwelle** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr sorgt das Computermagazin „Fatal Digital" im Jugendprogramm „Zündfunk" auf **Bayern 2** für neuen Zündstoff für Computerfans.

Andreas Vohwinkel präsentiert in der „ComputerCorner" am **22. Februar** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** die neuesten Antivirenprogramme.

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden am **22. Februar** um 19 Uhr im „Club On-Line" auf **NDR 2** vorgestellt.

Am **27. Februar** um 20 Uhr serviert **Radio B Zwei** „Cips und Bits".

Den „Point Computerspiel Tip" gibt's jeden **Donnerstag** zwischen 18 und 20 Uhr von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5** von 10.45 bis 11 Uhr im „Ratgeber: Computer".

Die Sendereihe „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von 16.30 bis 17 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)



Biete Hardware

Verkaufe wegen Systemwechsel: A500 + 2,3 MB, Monitor 1084 St., SCSI Fespl., 1 ext. Laufw., Joy, Mouse, ca. 25 Originale. VB 800,-. Tel.: 08631/15034

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Vk. Amiga 500, 1 MB Speicher, 2. Laufwerk, Staubschutz, 2 Joysticks + Mouse und TV Modulator für 300,- DM. AJ 3/92 - 3/94 für 5,- DM p. Stück. Tel.: 05251/480369

A1200, 84 MB HD, 2 LW, Monitor 1942, Citizen Swift 240 C, Lightgun, Synthesizer-Keyboard, Deluxe Paint IV AGA, Final Copy II, Turbo Print 3.0, Superbase 2, X-Copy, Reflections, Amos - The Creator. Auch einzeln. Tel.: 02535/284

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe 2 MB RAM-Chips 511000 (16 Stück) für 150 DM. Tel.: 07191/88455

Amiga 500 (2,3 MB), Monitor 1084S, Drucker Epson 24 Nadeln, 124 MB Festplatte + Zubehör, Joysticks, Mouse, Spiele usw. Andreas Binroth, Tel.: 05353/2325

Amiga 500 1 MB, 2 LW, Farbmonitor, Handscanner, div. Originalspiele, Literatur, Joystick, Maus. Alles 100 % OK-Preis VB. München Tel. 089/969683

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, Kick 2+1.3, 2,5 MB RAM, 52 MB SCSI-HD, ext. L., 1084 Mon., Page Setter II, BT-II, Midi Hard + Softw., Orig.-Spiele (Simon), VB 900,- DM. Tel.: 02621/61244

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Biete Amiga 500, 1 MB, Monitor 1094 Color, viel Original-Software, 2 Joysticks, Maus 600,- DM VHB. Tel.: 06131/286880 nach 19.00. Fragt nach Tobias

Verk.: Amiga 500, 21 Spiele, dav. 10 Hits bzw. Superhits, u.a. Lionheart usw., X-Copy Professional inkl. Hardwarezusatz, Zweitlaufwerk, 1 MB RAM, Maus, 2 Joysticks kompl. 750 DM. Tel.: 036074/30863

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 026246435

Amiga 1200 mit 40 MB Festplatte, 2 MB RAM, Monkey 1+2, Indy IV, Elite 2, Eye of Beh. u.a., ca. 8 Mon. alt, VB 600,-. 06771/2842

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit interner 40 MB Festplatte, 2,5 MB RAM, KS 1.3/2.0, CD-ROM, 2. LW, Mon, 5 Orig., 9 CD, 100 Disks, Action-Replay-MK3. VB: 1900,- DM. T. 02161/44899

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 500 + 1 MB RAM, 2. LW, Colormonitor, Joysticks, Maus, orig. Software, Handbücher, zus. 800 DM. Tel.: 05520/3476

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. A 2000, 2 Laufwerke, Joypad, Maus, 1 MB RAM, 200 Disks, Handbücher, TV-Modulator, 2 J. alt, NP 1500 DM, VB 450 DM. Tel.: 0208/470112 Mülheim/Ruhr

Spiele für A500 z.B. Anstoß World Cup 25,-, Beneath a Steel Sky 35,-. Liste an Oliver Meichsner, Felix-Schleicher-Str. 16, 52379 Langerwehe. Spiele alles Originale! Hardware: 1 MB RAM 30,-, TV-Modulator 35,- Sample für Amiga.

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A1200/40 MB int. Festplatte, 2 ext. Laufw., 12 orig. Spiele, sehr viel Zubehör u. Literatur: komplett nur 1000 DM. Tel.: 03741/446724

Verkaufe A500er Speichererweiterung 2 MB (auf 2,5 MB) mit Uhr, abschaltbar, 150,- DM. Tel.: 0641/62878

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe 40 MB Festplatte mit Controller u. Softw. für Amiga 500, 300,- DM (NP 600,- DM) bei N. Raab, Am Bildstein 5, 97638 Frickenhausen (09773)201

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit Zubehör, 2. LW, 1 MB RAM mit HF-Modulator, 10 orig. Games z.B. BM II + BM III + Anstoß zum Sonderpreis 550,-. 07236/8623 ab 21 Uhr

Verk. Amiga 500 mit 1 MB, 120 Disketten, Maus, Mauspad, TV-Adapter u. den Originalspielen: Bundesl. Manager Hattrick, Eishockey Man., Civilization, Monkey Isl. 480 DM VHB. Außerdem mit Abdeckhaube. Tel.: 05237/1599

Verkaufe Speichererweiterung für Amiga! Tel.: 02624/6435

Hier! Verkaufe komplettes Amiga 500 plus System. Amiga 500 + 2 MB, ext. LW, Umschaltplatine a. 1.3, HF-Modulator, Literatur, jede Menge Spiele, Anw.-Programme 650 DM. Andreas Stolze, Hans-Zeh-Str. 38, 95326 Kulmbach

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Amiga 1200, 3 Monate, 2 MB, Drucker, Maus, viele Disketten und Zubehör (Monitor) nur 700 DM. Tel.: 0201/473818

Verkaufe Courier 14400 Baud Modem! NP-1500 für 600 DM! Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit 8 Spielen (Microcosm, U. Body Blows, Chaos Engine, Fire & Ice, Zool etc.) für VB 500 DM. Tel.: 07551/63708

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

Verkaufe Amiga 600 + 1 MB, Monitor, Mouse + Pad, Joystick, 1 Diskettenbox mit 200 Disketten + Zubehör. NP 1700 DM für 800 DM. Alles 100% okay, 7 Monate alt. Tel.: 04221/88628

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

A500, 2 Mäuse, Pad, 2. Laufwerk + Programme mit Handbüchern + TV-Modulator, Druckerkabel, 3/4 Jahr alt, 650 DM VB. Tel.: 0208/425471. Ruft an!

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

C64II mit 2 Floppies 1541 + Joystick + 140 Disketten + Abdeckhaube. 150 DM VB. Tel.: 0208/425471. Ruf an!

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

A500 + 1 MB, 100 Leerdisketten + A520 VB 600 DM. Games 50-30 DM. Liste bei Anruf. Außerdem zu verkaufen Drucker NX 10000 f. 250 DM, HD f. 400 DM. 0208/481395

Verkaufe TV-Modulator für Amiga! Tel.: 02624/6435

Stop! Verkaufe Amiga 1200 mit 130 MB HD, 4 MB Speicher, 2. Laufwerk, Mega Mouse (400 dpi), 100 Leerdisketten etc. für VB 999 DM. Über den Preis läßt sich reden. Tel.: 09281/93417 (Andreas) 19-21 Uhr

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit Fernsehmodulator und orig. Software wie: Sensible Soccer 92/93, Sensible Worldcup Editor, Aufschwung Ost für 500 DM. Tel.: 06027/1730

Verkaufe TV-Modulator für Amiga! Tel.: 02624/6435

A2000, 2 Laufwerke, 9 MB, 105 MB Festplatte, Turbocarte, 51 MHz + Co-Prozessor, Monitor, Maus, 5 1/4 Laufwerk, Kickstart 2.0, TV Module + Software. 1 1/2 Jahre, 3000 DM. René Zinndorf, Rheinstr. 5 a, 56204 Hillscheid

Verkaufe: Amiga 500 mit Monitor mit Amiga Action Replay 3, 0,5 Megabyte Speichererweiterung und Software, dazu noch Leerdisketten. 06172/304515

A1200 + 20 HD, Topspiele (Indy 3-4, Patrizier ...), dazu üb. 20 Zeitschriften, Joystick, Maus, Handbücher ... für VB 900 DM, evtl. Monitor. Fragt nach Uli, Tel.: 08369/624

Verkaufe Amiga 500 (Hülle leicht beschmiert, sonst 100 % OK) mit 1084er Monitor (auch 100% OK): 299,- Tel.: 06249/8834

Verk. für A500 Tastatur, Laufwerk (intern), Umschaltplatine mit 2.0 ROM, je 50,-, HF-Modulator, Netzteil 30,-, Cartridge Super IV (Neu) 100,-. Alles 100% OK. Tel.: 0340/2202151

Verkaufe A500-1 MB, Farbmonitor, Farbdrucker LC-200, Maus. Preis 850 DM. Tel.: 036206/3149 ab 17 Uhr (Sven)

Amiga 500, Farbmonitor, 2 MB Speichererweiterung, 3 Mäuse u. Joystick, Software (Spiele: Theme Park, Programme), VB 600 DM. Tel.: 08442/2081 (Daniel)

Verkaufe Amiga 600 HD, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte, 2 Mäuse, 2 Joysticks, TV-Adapter und über 100 Disketten für 400 DM, mit Fernseher für 460 DM. Außerdem Pizza Connection u. Software Manager für je 45 DM, Mad TV für 20 DM. Jörg Schreiber, Jakob-Fuch-Str. 35, 95445 Bayreuth, Tel.: 0921/41113

Verk. A 500 1 MB, Maus, TV-Modulator, MK3 Actionrep., Aufschwung Ost Original, VB 450 DM. Tel.: 0387423916 Sebastian

Verk. A 500 + 2 MB, TV, Netzkabel, 20 Originalspiele mit Verp. u. Anleitung, evtl. 1 MB Chip dazu, auch einzeln zu verkaufen. Ruft sofort an Tel.: 07251/2782 Gersen

Verk.: A600, 2 MB, 2. Laufwerk, Farbmonitor S1084, 2 Joysticks + Originale: Anstoß, Eishockey Manager u.a. VB 900 DM. Täglich ab 18 Uhr 02133/49928

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Farbmonitor, 35-Zoll-Laufwerk, CDTV-Gerät, Fernbed., Tastatur, Maus u. Spiele, 1 Jahr alt für 600 DM. Jens Luecke, Nikolaikirchhof 14, 04600 Altenburg

Verkaufe: 2 MB 32-Bit-RAM (2 SIMM-Module) + Rise of the Robots (Original) für Amiga 1200/4000 für zusammen 200 DM. S. Koch, Rotheckstr. 18, 66822 Lebach

Verkaufe Festplatte für Amiga! Tel.: 02624/6435

Verk. A 1200/120 HD + Monitor 1942/AGA/Stereo + 2. LW + 24-Nadeldr. Epson + ca. 40 Orig. Alles neuwertig + Zubeh. An: Ch. Schneider, Weinbergstr. 94, 01129 Dresden

Monitor Philips CM8833-2, gut erhalten, 300 DM. Tel.: 05682/4485

Verk. A 500 1 MB + Monitor + 20 Leerdisketten + Software für 450 DM. Tel.: 0221/1703504, Mo-Do ab 19.30 Uhr

Amiga 500, Monitor, Farbdrucker, Festplatte, viele Orig.-Spiele, neuen Joystick. VHB 850 DM unter 089/8949154 ab 18 Uhr

Verk. A-600, Monitor C1802 und ein 2. Laufwerk sowie 20 Originalspiele, 2 Joyst. für 800 DM. Tel.: 07144/5898 Sven, nur am Wochenende

A500 + 2 MB, 2 LW, Kick 1.3/2.0 MKIII, viel Zubehör, Monitor 1084 S ca. 550 Disks, 95% OK, NP 2.400 DM, VP 1.000 DM. René Emcke, Hans-Grade-Str. 111, 39130 Magdeburg

Amiga 500, 1 MB, Disketten und Zubehör, Preis: VS. Monitor 1084S, Preis: VS, externes Laufwerk, Preis: VS. Diverse Literatur und ein Drucker. Tel.: 04461/80733

Verk. A500 + 1 MB, Drucker MPS 1230, 1 FLW, Monitor 1084S, 3 Joyst., 5 Orig.-Spiele, Maus, Bücher für 850 DM. R. Szepanski, Ebererschenweg 22, 19086 Peckatel

Amiga kaputt? Bei mir gibt es Chips für Euren A500, 2 Tastaturen und Gehäuseelemente zu kaufen. Schreibt mir, ich rufe dann zurück. René Wiedmann, Kurzer Weg 1, 06766 Thalheim

Verkaufe A500 mit lediglich defekt. LED, 1 MB RAM, HF-Modulator VB DM 250,-. Verk. auch The Lost Vikings DM 40,-. B. Tutt, Tel.: 02204/82064

Biete Amiga 1200 2 MB RAM, 30 MB HD, Monitor, SW-Drucker und Spiele wie Monkey Island, Civ., Wing Commander und viele andere für VHB 1000 DM. Markus Neubauer, Julius-Brecht-Str. 14, 65824 Schwalbach

A1200 + 9 Originale + ext. LW + 2 Joysticks 800 DM, CD32 + 6 Originale + 2 Joypads 350 DM, Monitor 1084S 350 DM. Tel.: 05434/1875

Verkaufe erst 3 Mon. alten A1200 + 80 MB HD + 2 LW + Zubehör für 800 DM oder tausche gegen Atari Jaguar oder gegen 3DO. Tel.: 02842/5990, nach Irfan fragen.

Amiga 500, 2 MB, 2,0, 2 LW, 24-Nadeldrucker, 1085S Monitor, Trackbhall, 2 Stereo-Boxen, 80 Orig.-Spiele, div. Komplettlösungen, VB 1700 DM. Tel.: 030/2925478

Verkaufe A500, 1 MB, 2. Laufwerk, 6 Originalspiele, 2 Mäuse, Farbmonitor 14" + 100 Disks, 1 Diskbox, Joystick für 600 DM. Ruft an unter: 06432/62939 (Joschi)

Amiga 1200, Monitor 1084 S, 2 externe LW, 200 Disks, 40 Originalspiele und Zubehör, VHB 800,- DM. 06781/31387 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Amiga 500 mit Zubehör. Tel.: 06422/4674 ab 18 Uhr, Torben

Suche Hardware

Suche A1200 mit oder ohne HD im 1a Zustand. Tel.: 03943/21196

Suche (für A500) Festplatte ca. 40 MB + Controller (evt. mit RAM-Option). Tel.: 07471/71259

Suche 1084S-Monitor, 100% OK, für 200 DM. Tel.: 07231/467771 ab 18 Uhr, Alex

Suche gebrauchten A-500 bis 200 DM. Tel.: 04355/687 (Werner)

Suche A1200-Turbokarte, möglichst Blizzard 1230, Festplatte ca. 200 MB, Multisync-Monitor. Tel.: 07152/59817

Suche Speichererweiterung und Festplatte mit Controller für A500. Dirk Fritsche, Waldsiedlung 14, 07639 Tautenhain

Suche HD für A500. Bitte nur komplett mit allem Drum und Dran zum sofort Anschließen. Andreas Goulios, Peter-Bred-Str. 50, 65929 Frankfurt

Suche Speichererweiterung für A1200 mit 1 Meg. RAM. Telefonische Angebote unter 02369/6812. Anrufbeanworter

Suche sehr dringend 2 MB Speichererweiterung für A500. Preis nach Vereinbarung, würde gut bezahlen. Marcel Dünnebeil, Bauverein 111, 01762 Schmiedeberg

Suche Festplatte + Controller für A500. Wenn mögl. mit 06-Vorwahl. Suche auch Speichererweiterung 2 MB oder mehr. Tel.: 06081/14513

Suche Amiga 1200. Biete bis zu 550 DM mit Festplatte. Tel.: 02151/795540 ab 15 Uhr

Suche Hardware-Erweiterung für A500 z.B. Festplatte, Turbokarte, Controller, MKII usw. Angebote an H. Butschiner, Heidestr. 98, 42459 Velbert, Tel.: 02051/255640

Suche Colormonitor für Amiga 600. Zahle bis 200 DM. Ruft an: Andreas 05044/723

Biete Software

Welcher Amiganer kann von sich behaupten, nicht gern immer die aktuellste Software zur Verfügung zu haben? Eben! S. Mello, Gießenerstr. 10, 35440 Linden

Verk. Originalspiele: Goal, Lemmings 2, Best of Best, Lotus 3, Pinball Dreams, Super Cars 2 je 29 DM + 1 Game gratis dazu. Tel.: 02233/70120 (Thomas)

Original: Anstoß 30 DM, Kolumbus 30 DM, Hanse 20 DM, M1 Tank Platoon 20 DM, Wing Commander 15 DM, Their Finest Hour 20 DM, Seek & Destroy (1200) 25 DM, 06571/3989

Verschenke Software. Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/02, 93156 Teublitz (C64, Amiga, PC)

Tausche/verkaufe CD32: Rise o.t.R. 60,-, Elite II 40,-, Microc. 30,-, Prey 35,-, Guardian 35,- uvm. Gegen Ufo (CD32) od. ä. Habe auch A500. Call 07654/8400

Orig. A 1200 Nigel Mansell, Jurassic Park, CD32 Microcosm, A500 Red Baron, Their Finest Hour, Crazy Football, Space Legends, ADS, Summer Edition uvm. Tel.: 03437945386

Communicator Lite 2 (95), Spiele für A500/AGA/CD32 (15-45), AJoker u. AGames (je 3 DM) uvm. Ruft schnell an: 06026/1304. Es lohnt sich!

Rise of the Robots (CD32) 50,-, Elvira Arcade (A500) 20,-, Photoworx 100,- (ich zahle Porto). Suche S.E.U.C.K. Michael Schuler, Weiden 1, 78647 Trossingen

Verkaufe Innocent Until Caught für 30 DM und Cadaver inkl. Datadisk für nur 15 DM. Tel.: 05441/6650 (Stephen)

Verkaufe alte und neue Games zu Spottpreisen, z.B. Death or Glory, Elite 2, Ambermoon. Liste gegen Rückporto oder ruft an: 02405/14476 (ab 18 Uhr täglich)

Verkaufe Originale: Bundesliga Manager Hattrick 70 DM, Der Clou 50 DM, Maniac Mansion 30 DM. Tel.: 0208/674156

Verkaufe Elvira 40 DM, Harpoon 40 DM, Bundesliga Man. Prof. 20 DM, Bundesliga Man. 20 DM, TV Sports Football 20 DM und Iron Lord 20 DM. Tel.: 089/6379145

Biete diverse Software für Amiga & PC! Verkaufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596

Verk. CD32-Spiele: Universe, World Cup Soccer, Banshee, Buba'n'Stix, Microcosm, VHB. 06251/67546 (Thomas)

Theme Park (AGA), The Ancient Art of War in the Skies. Ein Spiel für 50 DM, zwei für 100 DM oder 80 DM + Lösungen. Tel.: 0911/284752 Nürnberg

Originale Games: Zeewolf 94, Flight-Trainer, 2.0 Yeager, Silent Service, Dog Fight, zusammen für 123,- plus Porto. Hoffbauer, A.-Bebel 135, 15517 Fürstenwalde, Tel.: 03361/4863

Verkaufe: 2 MB 32-Bit-RAM (2 SiMM-Module) + Rise of the Robots (Original) für Amiga 1200/4000 für zusammen 200 DM. S. Koch, Rotheckstr. 18, 66822 Lebach

Verkaufe Anstoß, WC, Heimdall 2, Ishar 2, Space Hulk, Jonathan, Team Yankee, Tunderhawk, Powermonger, Mad TV, Elite 1 und andere. Tel.: 06655/73682

Verk. Originale mit Verpackung WC 50,-, BMH 60,-, Siedler 60,-, Elite II 45,-, Lemmings 2 45,-, The Lost Vikings 50,- und viele mehr. Anruf lohnt sich 07577/1234

Verk. Star Command, Cycles, Traders, Space Roque, Chaos Eng., Zak McKr., Powerm., Goda, Overron, Midwinter, F16 Combat P., Infocoms uvm. Tel.: 0721/31748

Verk. Amiga-Origianle: Flashback 25 DM, Jurassic Park 25 DM, Puggsy 20 DM, Turrican 3 20 DM, Desert Strike 24 DM, T2 Arcade 18 DM, über 20 Stück. Tel.: 05602/6305

Verkaufe Ami Pro 1.0 50,-, Orbit Amiga 40,-, Desert Strike, Wing Commander, Syndicate je 20,-, Das große A500 Buch 20,-, Amiga-Hefte 91-7/94. Tel.: 089/3149562

Neueste Amiga- und PC-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Biete neueste Software für A500 + A1200. Call: 08141/58444

Verk: Rise of the Robots für AGA, Zeewolf für Amiga 500, 600 u. 1200 à 45 DM. 0581/2217. Tausche auch gegen Reunion u. SUB

Verkaufe Soccer Kid AGA 40 DM, Anstoß AGA 40 DM, Trolls AGA 15 DM, Pinball Fantasies 20 DM, Assassin Sp. Edition 15 DM. Tel.: 0381/1209265

Bundesliga Ma. Hattrick, Lothar Matthäus je 30 DM, Walker, Dynablaster je 20 DM, Master Virus Killer 25 DM. Alles 100% OK, wegen Systemwechsel. Nicht orig. Ahmet Güngör, Süllenstr. 56, 40599 Düsseldorf

Patrizier, Zool, Monkey Island 2, Nr. Nutz, B.C. Kid, Dennis, Ruff'n'Tumble, Indy 4, Apocalypse, je 30 DM. Super Space Invader, Assassin Sp. Ed. je 30 DM. zus. 200 DM. André Tiedje, Königsberger Weg 7, 25709 Marne

Verkaufe Amiga-Originale: Die Siedler, Monkey Island 2, Sensible Soccer 2, Silent Service 2, Indy 4, BMP, Mad TV, Elite, Kick Off, Historyline etc. Tel.: 030/8131235 Ole.

Biete neueste Software für A500 + A1200. Call: 08141/58444

Verkaufe Originale: Elvira 2 mit Komplettlösung, Turrican 3, Historyline, Space Quest 3, Curse of Enchantia, Body Blows, Tel.: 06841/64611

Biete diverse Software für den Amiga & PC! Verkaufe Kopierstationen für SNES! Tel.: 05731/96596

AMOS - The Creator; für Kick 1.2 bis 3.0 (3.1?); zum Programmieren von Spielen und eigenen nützlichen Programmen für nur DM 50,- (!!!). Schreibt an Matthias Pusch, Mönchenkröttendorfer Str. 13, 96215 Lichtenfels

Biete neueste Software für A500 und A1200. Call: 08141/58444

Stop! Biete Campaign II. Originalverpackung. VB 80 DM. Tel.: 0209/209652 Matthias

Suche: Elvira II und BAT II. Nur Original. Verkaufe/tausche: Darkmere, Aufschwung Ost, Monkey Island I. Tel.: 0571/32717, verlangt nach Daniel, 15 - 22 Uhr

PD-Software, über 1000 Disks, Animationen, Slide-Shows, Anwender, Spiele, Samples. Pro Disk 3,- DM. Tel.: 02661/40388

Verkaufe Lothar Matthäus Fußball, Kick Off 20 DM, Bundesliga Manager Hattrick und Professional. Preis nach Vereinbarung. 06172304515

Desert Strike + Cheats 45 DM, Lemmings I 20 DM, F-15 Strike Eagle II 20 DM, Railroad Tycoon 20 DM, Eye of the Beholder I 30 DM; alle für 110 DM. 07531/34536

Verk. Amiga-Orig. zwischen 10 und 35 DM. Demos gibt's auch! Einfach Liste anfordern. Tel.: 06151/492839, Stefan Göbel, Frankfurterstr. 27, 63477 Maintal 1. Bei mir seid Ihr recht!

Löse meine Amiga-Softwaresammlung auf (ca. 500 Disks). Listen gegen 1,- DM Rückporto in Briefmarken anfordern bei: Florian Löflath, Rinstr. 5, 87463 Probstried

Verk. f. A500 Warlocks Quest, Down at the Trolls, Netherworld, First Contact f. jew. 10,-, Textverarb. WoA 3.0 10,-, Super Pow. 40,-. Tel.: 06104/66233, 17.00

Verk. f. A500: Sens. Soccer 25,-, Lionh., 25,-, Micro Mach. 25,-, KGB 25,-, Chaos Eng. 30,-, Pinb. Fant. 25,-, Yo Joe 35,-, BC Kid 30,-. Tel.: 06104/66233 ab 17.00

Verkaufe Wonderdog 40,-, Mr. Nutz 39,-, Aufschwung Ost 49,- und Nick Faldos Golf für 60 DM. Alle 4 zus. für nur 160 DM + Porto und Verpackung. Infos: 02521/15037

Verk. A500-Orig.: Populous 2, Sim City, Hotelmanager, Mad TV je 30 DM, Brat 15 DM, Eishockey Manager 45 DM, Lemmings 35 DM. 09142/6376 (Borisa) Tau. auch gegen Anstoß

Verkauf für A500: Theme Park für 50,- DM, Dynatech für 30m,- DM, WWF 2 für 15,- DM, Venus The Flytrap 25,- DM, Anstoß 40,- DM. Alles 100% OK. Henry Zippel, Chemnitzer Str. 40 A, 09366 Stollberg

Verkaufe für den A500: The Simpsons 25 DM, BMP + Editor + Torszenen 2 40 DM, Anstoß 35 DM, BMH + Schal 40 DM. Oder alle Originale für 120 DM. 07191/64258

Biete neueste Software für A500 + A1200. Call: 08141/58444

Verkaufe Zool, Chuck Rock 2, Premiere und Streetfighter 2 für je DM 20,-; Bump'n'Burn DM 55,-,Theme Park DM 60,-, Lost Vikings DM 30,-. Tel.: 02151/392042

Verkaufe A-Train + Construction Set 50 DM, Aufschwung Ost u. Double Dragon 25 DM, Steig. Hotelm. u. Bug Bomber u. Mean Arenas 20 DM. Tel.: 08504/3530

Achtung! Verkaufe Der Clou CD für 40 DM inkl. Handbuch + Verpackung, Diggers/Oscar auf CD für 20 DM. Marco Hitschler, 06327/849, nur am Wochenende erreichbar.

CD32: Pirates Gold 25 DM, Universe 30 DM, Disposable Hero 25 DM, Fields of Glory 35 DM. Suche Simon the Sorcerer und Guardian (für CD32). Tel.: 0201/772643

Verkaufe Orig.-Amiga-Spiel Apocalypse 40 DM und Total Carnage 30 DM. Tel.: 040/573647

Biete Crazy Cars 3, Manchester United je 20,-, Another World, Lotus 3, Legend of Faerghail, Bane o.t. Cosmic Forge, Beast 3, Ishar je 30,-. Tel.: 04361/1238

Neuwertige Originalspiele zu verkaufen: Indy IV 40 DM, Pizza Connection 40 DM, Rüsselsheim 35 DM, Wing Commander 25 DM + Porto/NN. Tel.: 0221/175419

Kelloggs, Nesquick, Sonic the Hedgehoc, Bund, Megaball Fighting-Warriors, Bifi I+II, Backstage, Karamalz-Cup, Das Erbe I+II, De Luxe Galage, Europa Spiel, Pepsi Spiel, Helikopter-Mission und viele andere, je Disk nur 2 DM. Gratisliste anfordern! Tel.: 0231/457959

Verk. Rise of the Robots AGA, Star Trek AGA, Flashback, Syndicate, Starlord je 30 DM, Sensible Soccer, Battle Isle Data 2, Zak je 20 DM. Tel.: 0451/22082

Amiga-Originale wie z.B. Dune II, Railroad Tycoon, F-19, M-1, Wing Commander, Burntime, Secret of Monkey Island I, II usw. Liste und Preise Tel.: 04461/80733

A600: Sens. Soc. Int., Kings Q. IV, Ruff'n'Tumble, Syndicate, Dogfight, Monkey 2, Hanse 2, Darkmere. Gebote an: Telefon: 03523/60536, Jan verlangen

Verk. Amiga-Games billig! Anstoß + Anst. World Cup E. zusam. 60,-, BM Hattrick 40,-, Goal 20,-, BM I+II 2.0 z. 30,- DM, Eishockey Man. 30,-, Wing Comm. 20,-. 07236/8623

Verk. wg. Systemwechsel Amiga-Orig. z.B. EM 25,-, A-Train 25,-, BMP 2.0 25 DM, Monkey 2 20 DM, Indy 4 20 DM, F1 GP 25 DM, Goal 20 DM. Tel.: 06029/1307 Peter, ab 17 Uhr

Achtung, Musikfreaks! Biete 10 Disketten voll mit eigenerstellten Dancefloortrance-Soundmodulen (Protrackerformat) für 25 DM, Nachnahme, Anforderung bei Oliver Flöte, Heinefelde 6, 27793 Wildeshausen

Verk. Amiga-Games billig! Gretzky Hockey II 20 DM, Eish. Manager 2.0 mit Update 30 DM; 1 Megabyte Erweiterung für nur 25 DM und noch mehr Games. 07236/8623 ab 20 Uhr

Biete Pizza Connection und BM Hattrich für je 50 DM. Alle beide + Mad TV für 100 DM. Preise VB. Tel.: 02433/84510, Patrick

Verk. BMH, Flashback, Indy 4, Indy 3, Lionheart, Jonathan, Anstoß, WCE, Another World, Streetfighter 2, Inter. Tennis, Goal. Nur Orig. ab 15 DM. Alle 400 DM. Tel.: 04822/1204

Verkaufe 200 leere Disks, 5 Originalspiele, z.B. Dune 2, u. dazu noch Workbench und 2 Textprogramme für nur 300 DM. Tel.: 0203/338574

Biete Amiga-Originale: Cannonfodder 2 50 DM, Lothar Mat. Super Soccer 60 DM, World Cup USA 94 40 DM, Manch. United P.L. 50 DM. Tel.: 02874/2639

Biete PD-Disks: Fred Fish usw., Modules, Samples nach Wahl und Wunsch. Über 1000 Disketten, Stück 3,- DM - 5,- DM. Tel.: 02661/8137 oder 02661/40338

Verk. BMP 2 35,-, Eishockey Man. 30,-, 1869 40,-, A-Train 25,-, Anstoß 40,-, Chaos Engine 30,-, Great Courts 2 20,-. Alles Orig. und 100% OK. Tel.: 03581/301356 ab 15.00

Verkaufe 3D Construction Kit 2.0 60 DM, Mr. Nutz 40 DM, Donk 30 DM. Alles 100% original und OK. Tel.: 0231/149637 (Sotiri verlangen). Nur per Vorkasse!

Verk. 4 SNES-Spiele für 120 DM od. tausche gg. CD32/Amigaspiele. Suche außerdem Death or Glory und DSA 1 und 2 als Amiga- (mögl. HD) Version. 09561/26509

Amiga-Originale für A500: Burntime 40,-, Waxworks 50,-, Lionheart 40,-, Jungle Strike 50,-, F-19 40,- Pacific Islands 30,-, Syndicate 40,-. Tel.: 0231/631466

Verkaufe Originale: Goal, Lemmings 2, Champ. Karate, Lotus 3, Super Cars 2, Pinball Dreams, Mitra; nur je 15,- DM + 1 Spiel gratis dazu. Tel.: 02233/70120

Verk. Lemmings 2, Gunship 2000, Der Patrizier u. Bundesliga Manager Pro für je 30,- und Microcosm CD32 für 40,- und Pizza Connection für 40,- DM. Tel.: 02208/6682 ab 18.00 Uhr

Orig.: Sim City Deluxe 30 DM, Wings 30 DM, Sensible Soccer 92/93 30 DM, X-Copy & Tools 11/92 40 DM, Amiga Joker-Hefte 1/93 bis 2/94 je 3 DM. Tel.: 030/3915235

Neueste Amiga- und PC-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Suche Software

Suche folgende Spiele für A1200: Die Siedler, UFO dt., Silent Service 2, Formula 1 Grand Prix, Death or Glory. Zahle bis zu 50 DM pro Spiel. Tel.: 02369/6812 Anbw.

Suche dringend Schlachtszenarios aller Epochen für Amiga 1200, wie z.B. Waterloo oder Gettysburgh. Höchstpreise für Original-Disketten z.B. von SSI. Ronny Stein, Christburger Str. 12, 10405 Berlin

Suche Flugsimulationen wie z.B. Tornado oder Bomber Fighter oder Fighter Bomber für A 500. Ruft an: 02925/2806. Christian Schmidt

Gods, Magic Pockets (nur Originale, 100% OK mit Verpackung und Anleitung) sucht Lescheck Tel.: 0451/804954. Zahle gut!

Suche: Black Crypt, Amberstar, Might + Magic 3, Perihelion, Darkmere (AGA), Burntime (AGA), Die Siedler, Banshee (AGA), Simon the Sorcerer (AGA), Jurassic Park (AG), Pinball Illusions (AGA), UFO (AGA), Rise of the Robots (AGA). Ich tausche auch gegen: The Chaos Engine, PGA-Tour Golf, Gobliins 2, Ruff'n'Tumble, King's Quest 5, Heart of China, Space Hulk, Anstoß (AGA), Megalomania, Pirates, Populous. (Ich bevorzuge Tausch). Tel.: 00431 4057937 (von Deutschland), verlangt Uli

Adventure-Fan sucht preisg. Adv., auch ältere Spiele. Bitte nur Originale u. nur komplett. Detlef Spittel, Seefelder Str. 50 W. 10/01, 13053 Berlin

Er sucht: Games Summer Edition, It came from the Desert, Dragons Breath, Dragonscape, Infestation. Zahle gut! T. Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf

Suche dringend das Spiel Metal Masters für den A500. Tel..: 05451/17977 zwischen 14-19 Uhr. Daniel

Suche Soft fürs CD32. Adventures, Rollis, Simulationen und interaktive Spiele bevorzugt. Bitte schreibt an Michael Zandt, Hölderlinstr. 7, 73084 Salach

Suche das Amiga-Spiel Regent, nur Original und 100% OK. Zahle guten Preis. Tel.: 04441/382372

Suche Spiele für A1200 und CD32 mit Anleitung und Verpackung. Schickt Listen an: Andreas Soldan, Hohe Birke 1, 36103 Flieden

Wer kann helfen? Eine Disk von Monkey Island 2 ist defekt. Biete 5 DM. Tel.: 05235/1231 ab 15 Uhr

Suche dringend B-17 Flying Fortress. Tel.: u. Fax: 030/4511746

Robin Hood (Original mit Verpackung und Anleitung) sucht Leschek. Tel.: 0451/804954. Zahle gut!

Suche das Spiel Rookies! Es ist sehr wichtig. Zahle bis zu 70 DM oder mehr. Suche Sicherheitskopie von AAOWI Skies (Airbase). Tel.: 0521/207131 nach 18 Uhr

Suche CD32-Spiele, 100% OK und mit Verpackung und Anleitung. Zahle bis 50 DM. Angebote bitte an G. Grimm, Weetzener Landstr. 116, 30966 Hemmingen. Danke.

Suche für Amiga Jagd auf Roter Oktober, Archon 1+2, Paradroid, Uridium, Xenon 2, Swiv, Test Drive, Silent Service, Lemmings, Pinball Wizard. Tel.: 06051/67443

Tausche

Tausche Originale! BMH und Trolls (1200er Version) gegen Theme Park. Tel.: 04542/86443 ab 14.00 Uhr. Marc bei Wallerstein

Amiga Spiele geg. A-Spiele: Lure of Temptress, Dune, Midwinter 2 geg. SQ1-3, Ishar 1 od. 2, North o. South. Suche weg. Fehlfunktion Sicherheitskopie von Amberstar. Alexander Wanner, Am Bannwald 6, 74838 Limbach

Tausche: A1200 HD 80 + 1 LW und viel Zubehör, mit 3 Mon. Garantie gegen 3DO (RGB o. Pal). Tel.: 02842/5990

Habe Bump'n'Burn, Hanse 2, Der Trainer, Sierra Soc., Joe & Mac. Suche Hattrick, Pizza Con., FIFA Soccer, Ruff'n'Tumble, Lothar 2. Tel.: 02272/7620

Tausche oder verkaufe: Rise of the Robots, Ruff'n'Tumble, Tower Assault gegen Aladdin, FIFA Soccer, Pinball Illusions etc. Tel.: 04403/71518 (Michael)

Tausche Theme Park A500, Pizza Con., Nr. Nutz geg. Cool Spot, Kid Chaos, Brain + L., Ruff'n'Tumble u.ä. Schreibt an: D. Reder, Roßbachstr. 3, 97638 Mellrichstadt

Tausche/verkaufe Caesar, Legend of Kyrandia, Aufschwung Ost (je 50 DM), Humans 60 DM, Populous + Promised Land 40 DM, Napoleon, X-Out, Lethel Xcess, Wings of Death je 10 DM, Traders 20 DM. Tel.: 0641/62878

Tausche 9 A500 Games z.B. Ishar 2, Bards Tale 2 od. 3 geg. Ishar 3, BM Hattrick geg. UFO-Enemy u. Reunion geg. K240 od. Rüsselsheim usw. Tel.: 08261/5442 Armin

Tausche 9 A500-Games, z.B. Uridium geg. Turrican 3, od. Apocalypse, Lord o.t.Rings geg. Mr. Nutz oder Ishar, Lemmings Data geg. Wiz'n'Liz. Tel.: 08261/5442

Kontakte

Suche neue Tauschpartner für A500 (Demos, Games, Module). Write to Bastian Effertz, Ruwerstr. 10, 50374 Erftstadt

Neuer Amiga-Club sucht noch Mitglieder; Beitrag jährlich DM 40,-; Clubdisk: PD- und Druck-Service; weitere Informationen gegen DM 1,- bei Heiko Schnapp, Martin-Luther-Str. 44 a, 96247 Michelau

Suche immer neue Tauschpartner für Demos und Mags. Schreibt an Florian Pfister, Dorffeldstr. 4, 90427 Nürnberg

Wir suchen Kontakte zu JEDEM Amiganer, tauschen Originale & Demos und bieten gratis Tips & Tricks! Amiga Club Geislingen, Panoramaweg 23, 73312 Geislingen

Österreich! Wir suchen Progr., Grafiker, Musiker für die Erstellung prof. Spiele. Beispiele Eures Könnens an: NFL, Eisenst. Str. 55, A-7400 Oberhart

Verschiedenes

NEU! PC-Service „Fundus" für den ernsthaften User. Nr. 1 gegen frankierten Rückumschlag mit Leerdisk bei Markus Wältl, Carl-Orff-Str. 19, 83024 Rosenheim

Lösungen: Indy 3+4, Monkey Isl. 1+2, Zak, Loom, Maniac Mansion, Larry 1+3-5, Police Quest 1+2, Kings Quest 5. Je DM 5,- inkl. Porto bei Vorkasse. Frank Otto, Grelckstr. 27, 22529 Hamburg

Na endlich! Komplettlösungen, Karten, Cheats, Tips und Tricks zu fast allen Spielen. Saubillig und prima Service (Sofortbearbeitung). Einfach Liste anfordern: Andreas Moser, Kolping-Str. 12, 92260 Ammertahl. Tel.: 09628/572 oder 0172-8100726

Hilfe! Disk 2 von Larry 2 defekt. Wer schickt Sicherheitskopie? Adresse: Sven Sandmann, Fahrkamp 9, 45481 Muelheim-Ruhr

Suche dringend Karten zu E.o.B. 2. Bitte um einwandfreie Unterlagen. Zahle auch. Schreibt an: H. Zeller, Lierberg 1, 45478 Mülheim/Ruhr

Verkaufe komplette Joker-Sammlung 11/89-12/94 + alle Sonderhefte. Nur Komplettabgabe gegen Gebot. Michael Lindner, Brackenweg 33, 01936 Schepnitz

Tips + Tricks - Privatsammlung für 155 Amiga- oder 150 Mega Drive-Spiele für je 10 DM (bar/Bjm). Detlev Georg, Boddinstr. 1, 12053 Berlin

Hilfe? Hier kommt sie: Komplettlösungen, Karten, Cheats, Tips und Tricks zu fast allen Spielen. Saubillig und unglaublich schnell. Einfach Liste anfordern: Andreas Moser, Kolping Str. 12, 92260 Ammerthal. Tel.: 09628/572 oder 0172-8100726

Bugbefall! Suche Sicherheitskopie von Goblins 3 Disk 4/6. Zahle 20 DM + Porto. Cyprian Sudnik, A.-Stegerwaldstr. 19, 40595 Düsseldorf

Verkaufe Computerhefte z.B. Amiga Mag, Amiga Plus, Amiga Spezial, Happy Computer, Amiga Joker, ASM, Powerplay sowie Turrican 2, Goal, Jaguar XJ 220, Sensible S., Monkey Is. 2, Micro Machines, Pinball Dreams, Nick Faldo Ch. Golf, The Chaos Engine. Tel.: 02535/284

Sie finden Ihren Computer auch ziemlich langweilig; wir haben die absolute Megalösung! Mein Unternehmen ändert das Aussehen Ihres Computers, der Maus, des Telefons usw. Wir designen mit Hilfe des Pinsels und der Airbrush. Die Palette reicht von schlicht bis hypermodern. Rufen Sie an oder schreiben Sie uns. (Infozusendung. Gegen 2 DM RP legen wir noch ein Foto eines Objekt bei.) Adr.: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/735

K240, Aufschwung Ost, Siedler, Rüsselsheim je 35 DM, Transarctica, S. Sorcerer je 15 DM, Farbmonitor 14" Amiga/PC TGL 250 DM. 0621/5296587 ab 17.30 Uhr

Verk. Amiga 500 + TV-Modul, Joystick, Maus, Bücher, 1 MB RAM, Dune 2; alles 100% OK. Suche preisgünstige Spiele (auch AGA). Tel.: 03632/700520

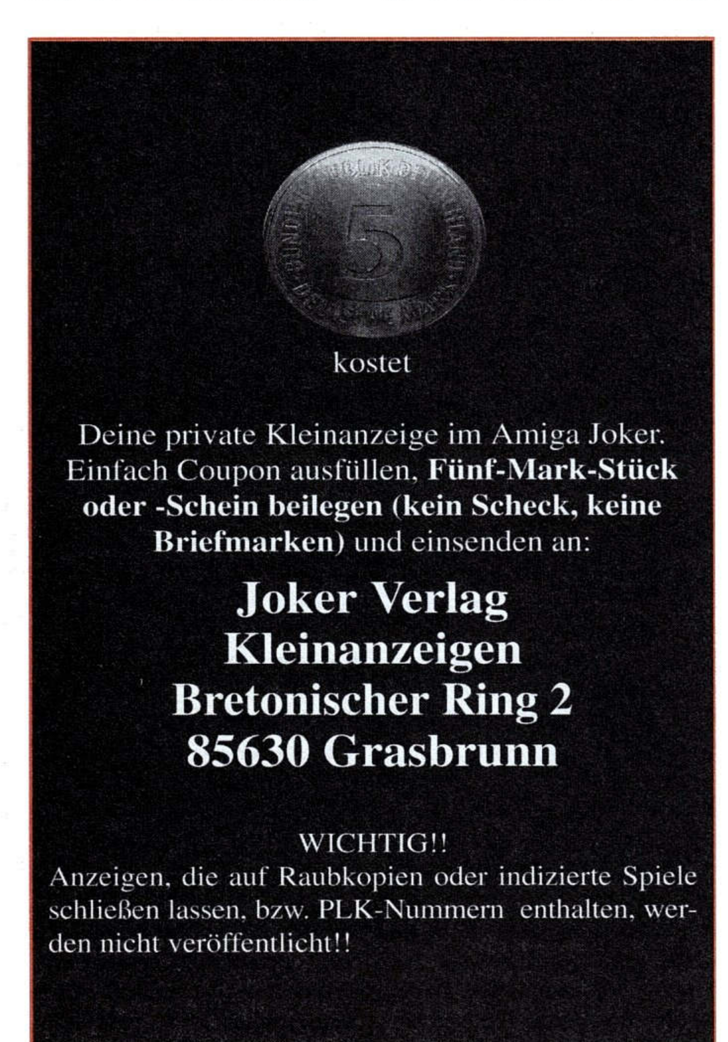
Für Amiga 1200, 11Wette auf Disk Bilder in 256 und 256 Graustufen für 10 DM oder suche Mitspieler. Willi Richter, Auf dem Placken 17 a, 59071 Hamm

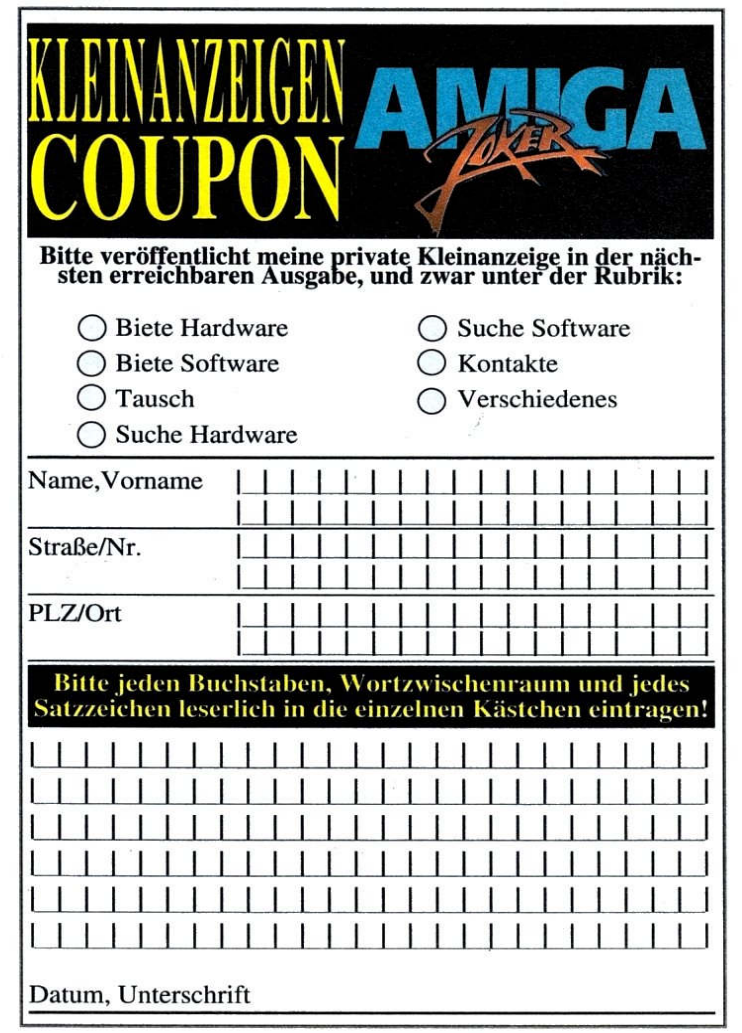
Hi Freaks! Verkaufe über 200 Lösungen. Fordert Gratisliste an. Sonderangbote: Jede Lösung 4 DM + 3 DM Porto zum Gesamtbetrag. Vorauskasse. Elvira I-II, Monkey Is. I-II, Eye of Beholder I-III, Larry I-V, Police Qu. I-III, Space Qu. I-IV, Kings Qu. I-VI. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/735

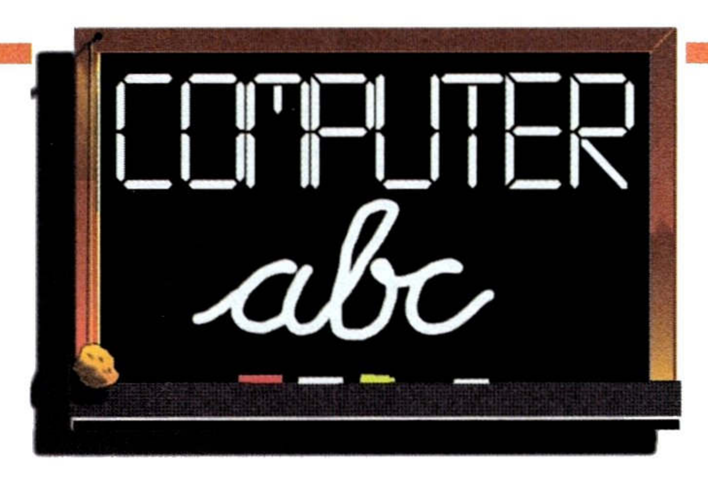
Verkaufe 5 Jahre Amiga Joker, Erstausgabe bis 12/94 nur komplett. VB 500 DM. Verlangt Markus. Tel.: 0521/892616. Beeilt Euch!

Biete Goal-Daten-Disk und Anstoß-Daten-Disk! Alle Vereinsnamen, Spielernamen und Trikotfarben (...)! Top-aktuell, nur 15/20 DM. Tel.: 05231/32131

Suche Buch für Maschinensprache am A1200. Dringend! Tel.: 03352/33935 Robert, Österreich







RAM: „Also, dat is nu gantz ainfach: RAM is der Tail von Kompi, wo die Spiele rainge-RAMmt werden." Soweit die Meinung unseres Büroboten Brork. Wie jedoch aus anderen Quellen zu erfahren ist, handelt es sich hier um die Abkürzung für „Random Access Memory", wohinter sich schlicht der Arbeitsspeicher eines Rechners verbirgt. Und insofern hat Brork dann ja irgendwie gar nicht mal unrecht…

RAMDAC: Mit zunehmendem Alter der Computer-Branche werden die Abkürzungen immer länger – offenbar hat das was mit dem Zweiten Hauptsatz der Thermodynamik zu tun, wonach die stetig steigende Entropie immer mehr wird. Oder ging's da um den zweiten Kaffeesatz in der Thermoskanne? Na, jedenfalls ist hier von einem „Random Access Memory/Digital to Analog Converter" die Rede, also einem Bauteilchen, das digitale Daten in analoge umwandelt und beim Transport von Grafikdaten zum Monitor Anwendung findet.

RAM-Disk: ist eine praktische, aber nicht ganz unproblematische Einrichtung. Dabei handelt es sich quasi um ein im RAM simuliertes Disk-Laufwerk, was den Vorteil hat, daß die dort abgelegten Daten viel schneller bearbeitet werden können, als wenn sie normal von Diskette oder HD geladen werden müßten – sinnvoll ist so was also bei häufig benutzten Informationen. Leider hat die RAM-Disk mit dem grundlegenden Nachteil des Arbeitsspeichers zu kämpfen: Wer den Ausschaltknopf drückt, ohne vorher auf Disk oder HD zu speichern, verliert alle Informationen! Dasselbe gilt auch für gewöhnliche Abstürze, und deshalb bietet der Amiga z.B. die Möglichkeit, resetfeste RAM-Disks anzulegen. Wesensverwandt ist übrigens der sogenannte „Disk-Cache", allerdings wird er automatisch vom Compi verwaltet, während dies bei der RAM-Disk dem User überlassen bleibt.

Randausgleich: ist eine Option bei Textverarbeitungen, die den linken und rechten Rand eines Textes bündig abschließen läßt, indem entsprechend viele Leerzeichen in die jeweilige Zeile eingefügt werden. Das fertige Schriftbild nennt sich dann Blocksatz und ist z.B. auf dieser Seite zu bewundern.

Random Number Generator: Kapelle, bitte einen Tusch, denn dieser englische Begriff ist tatsächlich mal länger (und ungebräuchlicher) als sein deutsches Gegenstück namens Zufallsgenerator!

Rank Xerox: Wer je mit Kopierern, Druckern und Scannern zu tun hatte, kennt den Laden zumindest vom Hörensagen – interessant ist allerdings, daß die Firma eigentlich bloß „Xerox" heißt; den ranken Zusatz beanspruchen nur die britischen und deutschen Töchter für sich. Tja, diese Frauen…

Raster: nennt man die Darstellung von Bildpunkten in Zeilen und Spalten. So was findet sich insbesondere im Buch- und Zeitungsdruck, wobei das Bild um so detaillierter erscheint, je feiner das Raster ist. Andererseits haben sich gerade die gröberen Raster einen eigenständigen Platz als optische Gestaltungsmittel erobert.

Rationalisierung: Seit Jahrzehnten ein Begriff, der in politischen Debatten sowohl Angst- wie Hoffnungsträger ist, denn durch die Aufstellung von besseren Maschinen (gerade auch Computern bzw. computergesteuerten Anlagen) oder die effektivere Organisierung von betriebsinternen Abläufen wird nicht nur die Produktivität gesteigert – meist bleiben auch Arbeitsplätze auf der Strecke.

Raubkopien: Das muß nun wohl wirklich nicht näher erläutert werden, schon klar. Aber wußtet Ihr eigentlich, daß das Problem durchaus schon in der Generation Eurer Väter und Mütter bekannt war, also zu einer Zeit, als die Dinos gerade am Aussterben und Computer noch echte Raritäten waren? Damals bezog sich die Kopierwut allerdings auf Bücher, das Endprodukt wurde „Raubdruck" genannt, und wer solche Traktate besaß, kam sich unheimlich cool vor. Tja, andere Zeiten, gleiche Sitten…

Rauhsatz: ist mehr oder weniger das Gegenteil vom bereits erwähnten Blocksatz (s. „Randausgleich"). Hier ist also der rechte Textrand „ausgefranst", jedoch nicht so stark wie beim artverwandten Flattersatz. Denn während dort nur zwischen Wortstämmen getrennt wird, läßt der Rauhsatz auch ganz normale Silbentrennungen zu.

Rauschen: Abgesehen vom ungewollten Rauschen, das z.B. bei Radio oder Fernsehen auftritt und von Empfangsstörungen herrührt, setzt man das Phänomen auch ganz bewußt zur Musik-Untermalung ein. Dabei werden bestimmte Frequenzen elektronisch ausgeblendet, wodurch das Rauschen quasi eine „Klangfarbe" erhält. Den unbehandelten, alle Frequenzbereiche abdeckenden Lärm nennt man übrigens „weißes Rauschen", während die modifizierte Version als „farbiges" oder auch „rosa Rauschen" bekannt ist.

Raytracing: ist ein ziemlich (zeit-)aufwendiges Verfahren zur Erzeugung von realistisch wirkenden 3D-Bildern, in die häufig verblüffende Spiegelungseffekte eingebaut sind. Die Methode funktioniert so, daß von jedem Pixel ausgehend ein simulierter Lichtstrahl zurückverfolgt wird (wörtlich übersetzt heißt Raytracing etwa „der Spur des Strahls nachgehen"), bis er auf das erste im Screen sichtbare Objekt trifft. So können Reflexionen, Schattenwürfe und dergleichen exakt berechnet werden – allerdings wirken Raytracing-Grafiken immer technisch unterkühlt, was sie für manche Themen ungeeignet erscheinen läßt. Und außerdem dauert ihre Berechnung oft stunden- oder gar tagelang.

RD: ist die Abkürzung des MS-DOS-Befehls „Remove Directory" (zu deutsch: „Schmeiß das Verzeichnis in den Mülleimer"), der in Verbindung mit „del" verwendet wurde, um Verzeichnisse komplett zu löschen. Seit DOS 6.0 ist das aber kein Thema mehr, weil der praktischere Befehl „deltree" gleich das gesamte Verzeichnis einschließlich aller Unterverzeichnisse in einem Rutsch löscht und entfernt.

Read Error: ist eine ziemlich bedauerliche Fehlermeldung, die am Amiga zumeist in der Doppelform „Read/Write Error" auftritt und bedeutet, daß beim Beschreiben oder eben Lesen der Diskette ein Fehler aufgetreten ist. Der läßt sich dann manchmal (aber leider durchaus nicht immer) durch wiederholtes Lesen beheben.

STROMAUSFALL

MUTANT CHRONICLES

Während der Stromausfall letzten Monat ausschließlich den neuen DSA-Trading Cards gewidmet war, teilen sich im Februar wieder zwei Testkandidaten diese Rubrik: Bühne frei für Techno-Abenteurer und Fantasy-Krieger!

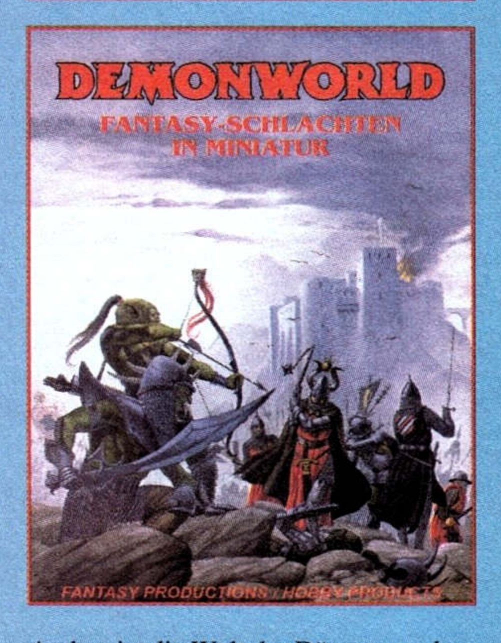
Im ersten Akt haben wir es mit einem weltweit schon recht bekannten Rollenspielsystem schwedischen Ursprungs zu tun, dessen strategische Brettspiel-Variante „Der Zorn der Clanlords" bereits im Oktober diese Seiten zierte. Wer sich dabei eine Mischung aus Techno-Fantasy à la „Warhammer 40K" und keimfreiem Cyberpunk vorstellt, der liegt im Prinzip ganz richtig:

Konkret geht es um die „Dunkle Legion" (sozusagen das Böse an sich), die seit Urzeiten auf dem noch unentdeckten 10. Planeten des Sonnensystems schlummert und irgendwann in der Zukunft von menschlichen Forschern aufgeweckt wird. Seitdem ist unsereins nur noch mit dem Kampf gegen die Finsterlinge beschäftigt, sei es auf wirklichen oder astralen Schlachtfeldern. Die Mitglieder der Helden-Party bekommen es denn auch allesamt zumindest mittelbar mit diesem Feind zu tun – egal, ob es sich bei ihnen nun um Angestellte eines Konzerns oder Freelancer-Abenteurer handelt, ob sie illegale Ware transportieren oder heiße Informationen beschaffen, ob sie Agenten eines anderen Mega-Konzerns bespitzeln oder einen direkten Kampfeinsatz gegen die Legion starten.

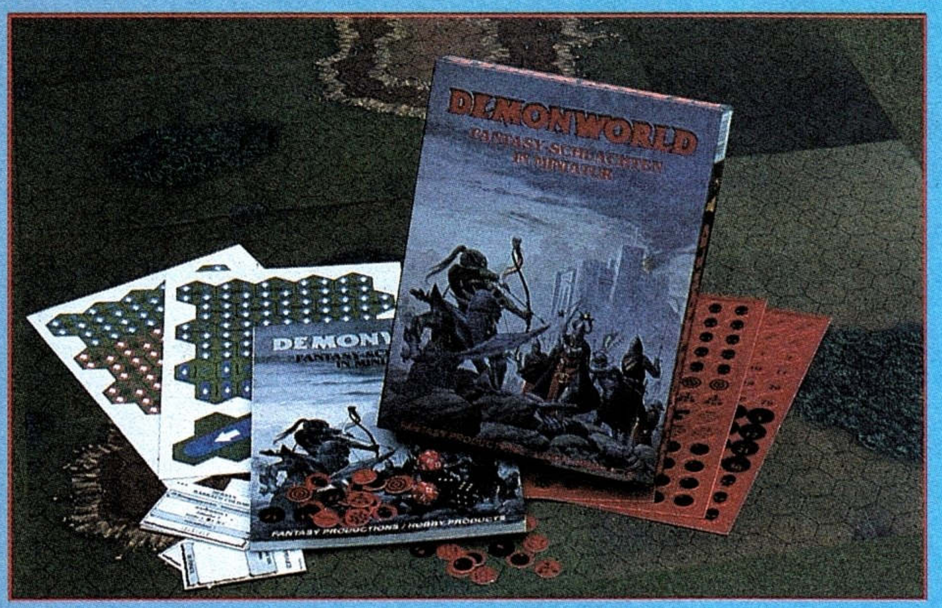
Wie bei Rollenspielen üblich, spielen hier die individuellen Persönlichkeiten der Streiter eine große Rolle. So steht ihnen neben Eigenschaften wie Willenskraft oder Stärke die ganze Palette handelsüblicher Fertigkeiten zur Verfügung; das Spektrum reicht vom simplen Prügeln über das hinterlistige Betrügen bis hin zum nützlichen Steuern von Fahrzeugen. Unüblicher ist da schon die Methode zur Charaktererstellung, bei der Kindheit, Jugend und vorangegangene Karrieren (Ordnungshüter, Medien und dergleichen) den Aspiranten mit Kenntnissen, Können und Kohle ausstatten. Dann gibt es noch die sogenannte „Kunst", worunter man anno Zukunft all das versteht, was heute so unter dem Begriff PSI-Fähigkeiten läuft. Interessanterweise kann ein Spieler-Charakter dabei auch die Gaben der „Dunklen Symmetrie" verwenden, muß dazu allerdings erst mal die Seiten wechseln.

Bei einem derart konfliktträchtig angelegten System wie diesem wundert es freilich nicht, daß die recht umfangreichen Kapitel zu Kampf und Waffenkunde mit vielen taktischen Finessen ausgestattet sind, deren Abstammung vom Brettspiel unübersehbar ist. So, bliebe nur noch der nett illustrierte Paperback-Einband zu erwähnen, und schon können wir uns etwas ganz anderes ansehen:

DEMONWORLD



Anders ist die Welt der Dämonen schon deshalb, weil es sich hier um ein Tabletop-Game handelt. Dementsprechend geht es erneut recht kriegerisch zu, wobei im wesentlichen Orks gegen imperiale Söldner antreten. Bei besonders großen Schlachten kann man die Heere in Truppenteile aufgliedern, so daß mehr als die sonst üblichen zwei Spieler mitmischen dürfen. Schade nur, daß die auf



der Packung sehr hübsch wirkenden Figuren nicht mitgeliefert werden – wer mit den schnöden Papp-Countern auf die Dauer nicht zufrieden ist, muß also eigenhändig passende Krieger-Miniaturen auftun.
Mit dem Auftun von Spielpartnern dürfte man sich dafür leichttun, schließlich bietet das schön aufgeräumt präsentierte Regelbuch auf seinen 140 Seiten je nach Gusto Richtlinien für Anfänger, Geübte und Experten. Das ist natürlich relativ zu sehen, denn selbst die simpelste Regelvariante kommt nicht ohne diverse Entfernungen, Panzerungen, Angriffs- und Kampfbefehle, zweite Fernkampfphasen, Formationsänderungen und dergleichen mehr aus – wahre Strategen dürfen darüber hinaus auch noch Streitwagen, Magie oder Drachen ins Spiel bringen. Die Gefechte spielen sich dann auf vier großformatigen Waben-„Brettern" ab, die je nach Standpunkt aus dickem Papier oder dünner Pappe bestehen, mit Terrain (Wald, Wiese, Hügel) bedruckt sind und zu beliebigen Sandkästen zusammengelegt werden dürfen.
Im Anhang des vielfältig illustrierten Regelwerks finden sich last not least noch zwei recht interessante Kapitel, von denen sich das eine den Problemen widmet, die bei der Bemalung von Zinnfiguren entstehen (so man welche hat…), während das andere die Konvertierung von DSA-Armeen ins Demonworld-Regularium ermöglicht. Nicht zuletzt weil man also auch die Kriegsgeschicke Aventuriens entscheiden kann, ist das komplexe Spiel für Tabletop-Fans gewiß ein leckeres Häppchen – als Schnäppchen kann man es allerdings nur schwer bezeichnen: Bei allem Verständnis für die Zwänge einer vermutlich sehr kleinen Auflage würden wir für 65 Märker doch etwas mehr erwarten als kompromißloses Billig-Outfit!

KOMPROMISSLOS GRATIS!

Weil aber für umsonst selbst eine enttäuschende Ausstattung keine echte Enttäuschung mehr ist, dürft Ihr nun wieder die traditionelle Verlosung unserer Rezensionsexemplare erwarten. Wer sich davon eine Gratisversion der Mutanten-Chroniken oder der Dämonenbretter erwartet, der greife zu einer Postkarte und notiere darauf die Antworten auf zumindest eine der folgenden Fragen: Wofür steht das „K" bei „Warhammer 40K"? Und wie heißt der wohl berühmteste Drachentöter in der teutonischen Mythologie? Jetzt fehlen nur noch ein bißchen Glück bei der Auslosung sowie natürlich eine Briefmarke, ein leserlicher Absender und unsere Adresse. Und wer all dies schon letzten Monat (wo nach der Kriegsgöttin Rondra gefragt war) hatte, der darf jetzt seinen Namen in der Ruhmeshalle suchen gehen… (jn)

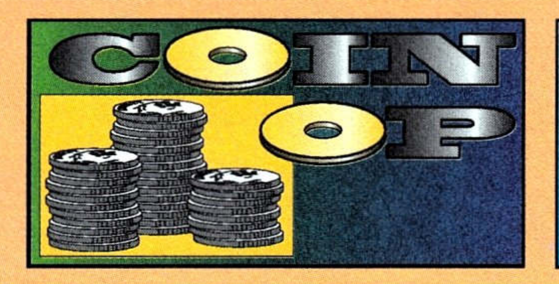
Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Mutant Chronicles

Spielmaterial: 69%
Spielregeln: 75%
Spielreiz: 73%
Besonderes: Spielbare Trading Cards („Doom Trooper") sind bereits in Vorbereitung.
Schwierigkeit: Für Könner
Preis: ca. 37,– DM
Bezug: Mario Truant Verlag
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz

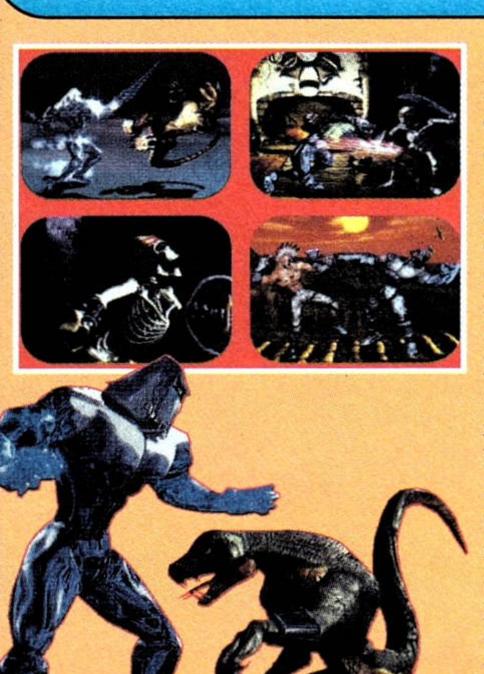
Demonworld

Spielmaterial: 46%
Spielregeln: 77%
Spielreiz: 73%
Besonderes: Besonders billig produziert – aber das erwähnten wir wohl schon.
Schwierigkeit: Variabel
Preis: ca. 65,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath



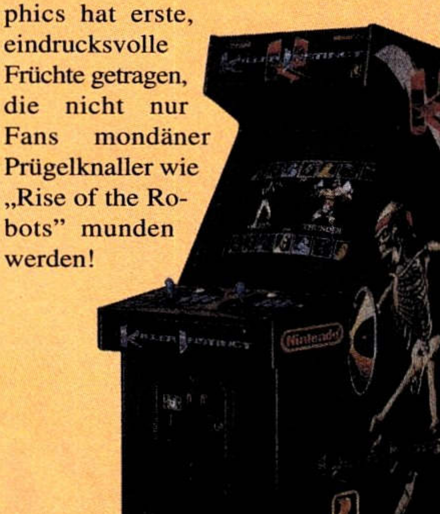
Der Countdown läuft nur noch wenige Wochen bis zur IMA – und damit der ersten Automaten-Ernte des Jahrgangs 95. Doch auch vom letzten Jahr sind noch ein paar interessante Münzschlucker übrig, um Euch die Wartezeit bis zur großen Arcade-Messe zu verkürzen!

KILLER INSTINCT



Nach dem phänomenalen „Cruis'n USA" haben die Arcade-Giganten von Nintendo/Midway nun erneut zugeschlagen, und das im wahrsten Sinne des Wortes: Hier wartet ein echter Grafikhammer von einem Beat'em Up, der angeblich 1:1 für die kommende Nintendo-Konsole „Ultra 64" umgesetzt werden soll. Zum Duell stehen zehn Kybernauten bereit, darunter ein säbelschwingendes Skelett, ein scharfkralliger Raptor und ein mächtiger Werwolf. Wer es lieber etwas menschlicher mag, darf mit bzw. gegen einen muskelbepackten Kickboxer, einen schnittigen Samurai und einen starken Irokesen antreten. Selbstredend verfügt jeder Fighter neben gängigen Schlagmustern auch über spezielle Geheimwaffen, die mit Hilfe der komfortablen 6-Button-Steuerung aktiviert werden.

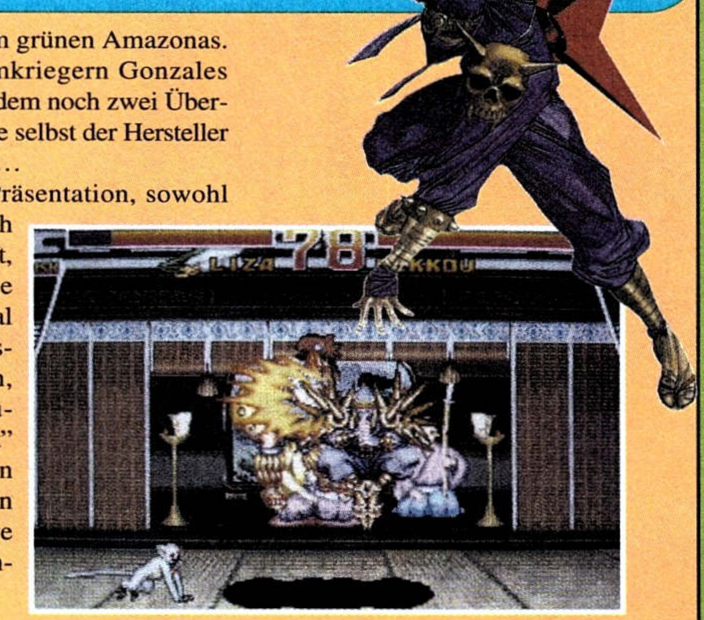
Was diese Maschine so genial macht, ist natürlich nicht ihr 08/15-Gameplay – sondern die schier unglaublich plastische Darstellung der Spielfiguren. Menschen und Monster sind hier nämlich derart geschmeidig animiert, daß selbst Spielbergs Dinos dagegen rheumatisch wirken. Kurzum, die Zusammenarbeit von Nintendo mit den Grafik-Gurus von Silicon Graphics hat erste, eindrucksvolle Früchte getragen, die nicht nur Fans mondäner Prügelknaller wie „Rise of the Robots" munden werden!



KAISER KNUCKLE

Taitos Beitrag zum Thema Martial Arts kann Midways Klopperei der nächsten Generation zwar nicht ganz das Wasser reichen, braucht sich deshalb aber keineswegs vor anderen Genre-Kollegen zu verstecken. Hier schlagen sich neun Recken wie die Weltmeister um ebendiesen Titel. Entsprechend ruppig geht's dabei zu: Daß jeder Kämpe ganz spezielle Special Moves im Repertoire hat, ist ohnehin klar wie Blutsuppe, doch gibt es von Typen wie „Langfinger" Marco oder „Steppkämpfer" Boggy (Codename: Playboy Dancer...) auch einige sehr originelle Schlagvarianten zu sehen. Wie einst bei „Streetfighter 2" kommen die Jungs und Mädels dabei auch ganz schön in der Weltgeschichte herum, denn gerauft wird in der Disco, im Boxring, einem thailändischen Tempel oder im grünen Amazonas. Und mit den Geheimkriegern Gonzales und Asteka warten zudem noch zwei Überraschungseier, über die selbst der Hersteller nichts Genaues weiß...

Dank grundsolider Präsentation, sowohl was die Grafik als auch was den Sound betrifft, dürfen Prügelsüchtige hier also durchaus mal ein (blaues) Auge riskieren – es sei denn, das optisch revolutionäre „Killer Instinct" stünde ebenfalls in greifbarer Nähe, dann würden wir unsere Münzen lieber dort investieren.





Der Dritte im schlagkräftigen Bunde kommt von Capcom und hat inhaltlich nicht viel mit dem gleichnamigen „Duum"-Verschnitt auf Ataris Raubkonsole Jaguar zu tun. Hier geht es nämlich in der Seitenansicht zur Sache, wenn bis zu drei Spieler entweder in die Haut einer menschlichen Kampfmaschine oder in die Schuppen eines Predators schlüpfen, um schleimigen Aliens (die Originale der Marke Giger) mit Faust und Ballermann auf den Pelz zu rücken. Jede Figur, ob Männlein oder Weiblein, hat dabei natürlich ihre ganz speziellen Vorlieben. So zerstückelt der muskulöse Major D. Schaefer (Arnies Zwillingsbruder?) seine außerirdischen Widersacher per Smartgun, während die Predators ganz wie auf der Kinoleinwand ihrer liebgewonnenen Schulterkanone vertrauen. Als Kanonenfutter warten Menschenfresser in den ekelhaftesten Mutationen; vom dürren Alien-Jüngling bis zur ausgewachsenen Königin fehlt kein Ungeheuer, das man aus dem Kintopp kennt.



Weil die Steuerung nicht übel, das Gameplay ganz in Ordnung, die Grafik voller Effekte und der Sound explosiv ist, sollten vor allem Filmfans hier mal zuschlagen – wo sonst kann man seine Lieblinge für nur eine Mark live in Action erleben?

RESCUE 911



Wer sich bei all den gewalttätigen Automaten schon ein paar Schrammen zugezogen hat, kann jetzt entweder Hans Meiser rufen oder den Flipper zur Serie „Notruf" zocken. Die Silberkugel aus dem Hause Gottlieb bietet, neben den üblichen Rampen und Pipelines, einen waschechten Helikopter, der auf dem Spielfeld seine Runden dreht – ferner dürfen auf dem Display einige typische Rettungsaktionen bestaunt werden. Ansonsten ist grundsolides Flippern mit allen wünschenswerten Schikanen angesagt; daher unser Tip: Das Teil sollte es auf Krankenschein geben!



ROAD SHOW

Noch besser hat uns freilich dieser Williams-Flipper mit den beiden animierten Köpfen Red und Ted (sie kommentieren nicht nur das Spielgeschehen, sondern sind aktiv daran beteiligt) gefallen – zumal er an das erstmals mit einem solchen Kopf ausgestattete „Funhouse" erinnert, einen schon etwas älteren Flipper, den unser beneidenswerter Boß in seinem Büro stehen hat. Auf seiner Reise ins sonnige Kalifornien soll der Spieler hier die Kugel durch 18 US-Städte bugsieren, wobei pausenlos Bürgersteige demoliert, Taxis gerammt und Monster bekämpft werden. Höhepunkt ist neben zahlreichen Multiball-Orgien ein Gewittersturm, der Mensch und Maschine kräftig durchschüttelt. Fazit: Hier ist Euer Klimpergeld gut aufgehoben! (Manuel Semino)



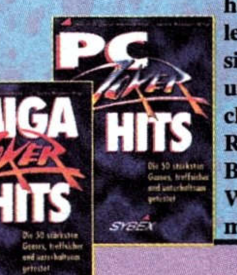


Nr 70001
Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Turrican" und jetzt auch „Rainbows", die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!
Für klangvolle DM 31,– pro CD



Nr.900005
Disketten-Aufkleber – Jetzt im neuen Design: Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck" farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5"-Scheiben!
Für selbstklebende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)

Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)



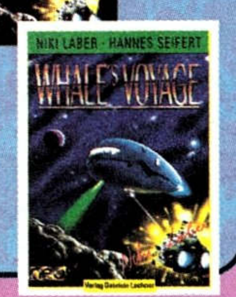


Nr. 900007
Joker-Telefonkarte – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte

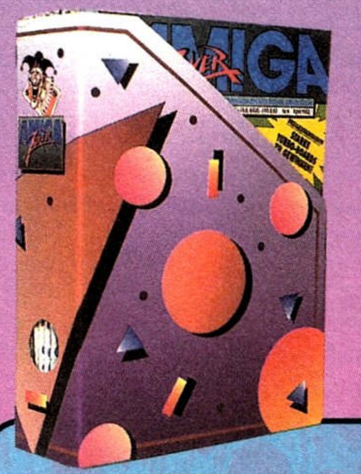




Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's den heißen Sound von „Whale's Voyage" auf CD und ein passendes Rollenspiel-Buch samt Komplettlösung; beides vom Komponisten bzw. Autor handsigniert!
CD: DM 15,– Buch: DM 39,–
CD & Buch: DM 50,–



Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,– pro Disk

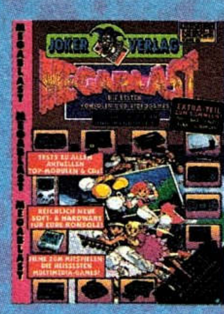


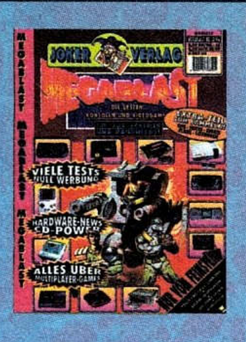
Nr. 900009
Joker-Archiv – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher!
Für gut archivierte DM 15,–

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

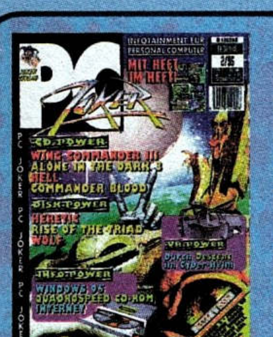
Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Fürs Übliche:
DM 7,– pro Heft











Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,– pro Heft

Nr. 200000/400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft







Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–



AUSVERKAUF
Joker-Uhr für nur noch DM 29,–



Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5.- (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.
Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93
		☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93
		☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94
		☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94
		☐ 12/94 ☐ 1/95
200000	Sonderheft	☐ Adventures ☐ Strategie
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93
		☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94
		☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94
		☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
500001	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☐ Nummer 2
500002	Mousepads	☐ Stück
50003	Whale's Voyage Exklusiv	☐ CD ☐ Buch ☐ CD & Buch
70001	Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ Turrican ☐ Rainbows
70002	Joker Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
90003	Joker Watch	☐ Stück
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück
900009	Amiga Joker Archiv	☐

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

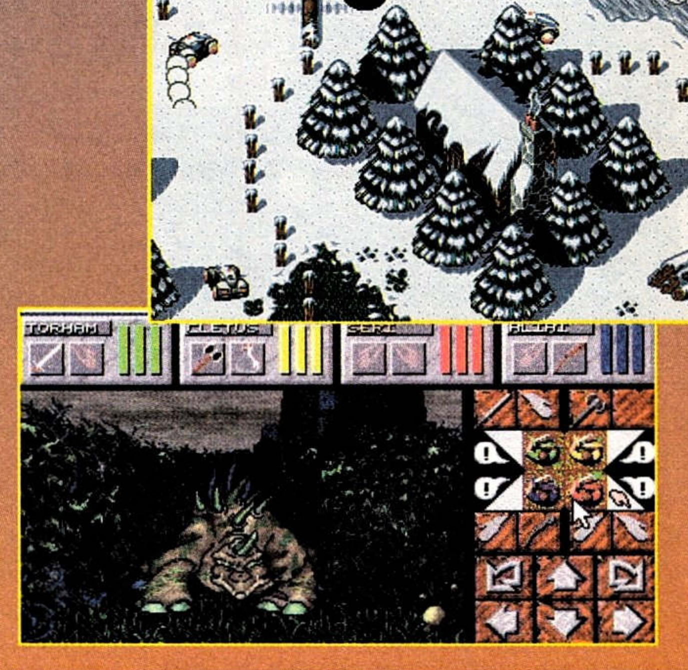
Einfach einsenden an:
JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

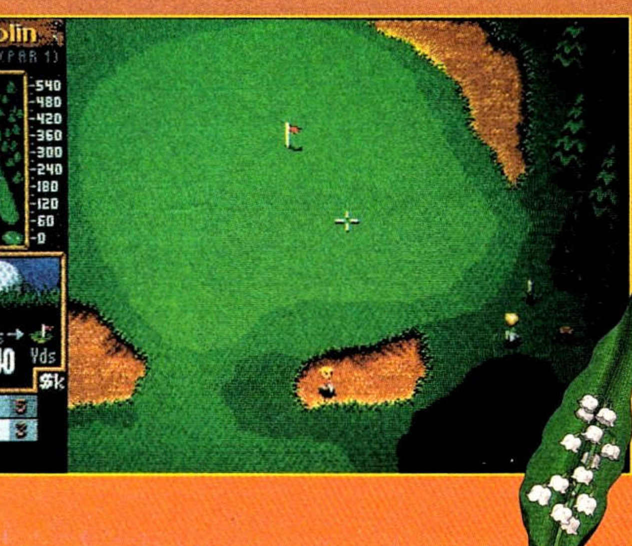
DER MÄRZ-JOKER – AB 24. FEBRUAR AM KIOSK!

Unser Märzenbecher treibt wieder die schönsten Blüten: Es warten topaktuelle Tests und Previews, hochinteressante Specials, schier geniale Preisausschreiben und handverlesene Lösungshilfen zu schweren Games. Dazu kommen natürlich ein neuer **AMIGA CD-JOKER** und noch so einiges mehr – kleines Probeschnuppern gefällig? Okay, wir werden unseren Riechkolben in Abenteuersoft wie das lang erwartete **DUNGEON MASTER 2** oder die Space-Opera **WHALE'S VOYAGE 2** stecken, goile Action auf den **SPHERICAL WORLDS** und mit **SUPER STREET FIGHTER 2** erschnüffeln, unsere strategische Duftnote in den Tests zu **FRONTLINES** und **HIGH SEAS TRADERS** hinterlassen und Sportschweiß bei **ALL TERRAIN RACING, SKITCHIN'**, den **ALIEN OLYMPICS** sowie **SENSIBLE GOLF** absondern!
Und das war erst ein kleiner Auszug aus der Disk-Liste, denn auf CD wartet u.a. noch **MEGA RACE** auf den Test-Start. Dazu kommen ein Special über die heißesten **DEMO-COMPILATIONS AUF CD**, eins über **BÜCHER RUND UM DEN AMIGA** und selbstredend ein großer Ausblick auf die anstehenden Neuerscheinungen im **MESSEBERICHT: CES LAS VEGAS '95**. Es lohnt also, ab 24. Februar am Kiosk anzustehen, während sich für Plattfüße auch eine andere Möglichkeit bietet: Holt Euch ein Abo, und Ihr kriegt ein Gratis-Demo, Eure Hefte billiger und frei Haus – noch ehe sie am Kiosk sind!





INSERENTENVERZEICHNIS





Die Fun & Action Spiele-Collection

Der TIP!

FREI KOPIERBAR!

der legale Weg für nur DM 5,- pro Spiel

F001 Tom's Imbiß
Imbißmanager-Spiel
F002 Black Belt
Karatespiel
F003 Paja
Flipperähnliches Spiel
F004 Master of the Town
Straßengang-Spiel
F005 The Last Refuge
Actionreiches Rettungsspiel
F006 Boinng!
Witziges „Mofa-Spiel"

100 Spiele

F007 Hyperball
TipKick-ähnliches Sportspiel
F008 Bill
Interessante Mischung aus Billard und Minigolf!
F009 SkyFlyer
Luftkampfspiel (Actionspiel)
F010 SnackMan
PacMan wie ihn jeder kennt!
F011 SkeetShooting
Amiga-Tontaubenschießen
F012 AirFlight
Kampfhubschrauber-Spiel
F013 SuperTwinTris
Erweiterte Tetris-Variante
F014 Defenda
Umsetzung des Klassikers
F015 AirMania
Witziges Spiel rund um einen Flughafen!
F016 Cincinetti
Five-Card-Stud-Poker-Spiel!
F017 Pod
Schnelles Action-Ballergame!
F018 Mayhem
Verbrecherjagd per Patrouillen-Boot
F019 The Puggles
Rettungsspiel mit vielen bekannten Spielideen!
F020 Wonderland
Witziges Plattformspiel
F021 BagitMan
Plattformspiel wie aus 64er Zeiten. Schlüpfen Sie in die Rolle eines kleinen Diebes
F022 Parachute Joust
Luftkampf um einen Fallschirm
F023 ShuffleRun
Denk- und Geschicklichkeitsspiel mit Scrolling-Bildschirm
F024 ScumHaters
Kämpfen Sie gegen Straßenterror. Action-/Ballergame
F025 Feeding Frenzy
Lustiges Auffangspiel
F026 Nebula
Futuristisches Panzerspiel
F027 Das Schmutzige Erbe
Umweltabenteuerspiel
F028 Atishoo
Denkspiel mit Spielsteinen
F029 The Sony Game
Spannendes Such- und Sammelspiel
F030 Battle Cars 2
Actionspiel mit 3D-Labyrinth
F031 Cardory
Memoryspiel mit Skatkarten
F032 Cow Wars
Merkwürdiges Ballerspiel, mit Kühen in der Hauptrolle

F033 TotalFire
Ballerspiel mit Panzern, Hubschraubern usw.
F034 Mr. Brownstone
Bekanntes Spielprinzip: Unterirdische Diamantensuche
F035 Son of Blagger
Klassisches Plattformspiel
F036 Olempiad
Olympiade der Lemminge: Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf
F037 Zerberk
Allein gegen -zig Roboter!
F038 Roach Motel
Plattformspiel mit lustiger Handlung
F039 Conquest + Dominion
Komplexes Strategiespiel
F040 Blaster
Ballerspaß wie in der Spielhalle mit Alpha-72-Fighter
F041 Baldy
Jump 'n' Run der Extraklasse
F042 Silver Blade
Superschnelles Actiongame im Kampf gegen Aliens
F043 Weedy
Kämpfen Sie gegen Unkraut!
F044 Willy Worm
Witzig gemachtes Wurmspiel
F045 Shanghai 93
Brettspielumsetzung

Diese Spiele können Sie ohne schlechtes Gewissen an Freunde und Bekannte weitergeben.

F046 Colorix
Hier ist die richtige Anordnung von farbigen Kugeln gefragt
F047 Insectoids 2
Klassisches Baller-Actionspiel
F048 68000er Spiel
Wirtschaftsspiel um die Herstellung von Computer-Chips
F049 Squigs
Eine weitere Tetris-Variante
F050 Mine Trasher
Minenaufräumarbeiten werden durch Außerirdische gestört
F051 Space Walker
Raumschiff-Labyrinth-Spiel
F052 Knax
Mit Dodo/Didi und den Ganoven der Fetz-Braun-Gang
F053 Amiga-Tanx
Klassisches Panzerspiel
F054 Grazy Froggy
Als Frosch hüpfen Sie eine Straße entlang
F055 Boomerang
Kampfspiel mit Bumerang
F056 The Real Popeye
Tolles Plattformspiel aus 64er Zeiten als Amigaversion
F057 Winning Post
Tolle Simulation eines Spielautomaten mit vielen Details
F058 Bat Dog
Jump 'n' Run vom Feinsten
F059 Arena
2 Roboter bekämpfen sich

F060 SkyFlyer II
Doppeldecker-Baller-Action
F061 High Reflection
Geschicklichkeitsspiel mit Leveleditor
F062 Quick Money
Ballerspiel mit geteiltem Bildschirm für 2 Spieler
F063 Vogone
Actionspiel mit einem Riesen-Dino als Hauptfigur
F064 Bierschen
Verteidigen Sie Ihre Biervorräte mittels Raumschiff
F065 TomCat
Steuere eine Kampfmaschine!
F066 Amiganoid
Neue Breakout-Variante!
F067 Cards
Umsetzung einer Patience
F068 Rummy
Amiga-Rommé-Umsetzung
F069 Pac Attack
Besondere Tetris-Variante von Spielkonsolen bekannt
F070 Maityessae
Etwas anderes Ballerspiel mit Riesenhasen und Bäumen
F071 Bomb Jacky
Hindernisreiches Bombeneinsammeln als Mitglied einer Antiterror-Truppe (1,5 MB)
F072 Roton
Steuern Sie Ihren Kampfflieger durch ein Asteroiden-Feld
F073 Yum Yum
Noch ein Pillenfresser. Super!
F074 Rebound
Starke Ping-Pong-Umsetzung
F075 Spectrum
Befreien Sie sich mit Ihrem Fighter. Tolles Actionspiel!
F076 Galaxy 93
Lustige Galaga-Umsetzung!
F077 Magic Turn
Interessantes Knobelspiel!
F078 Das Telekommando II
Sie sind von der Entstörungstruppe der Telekom!
F079 Colonial Conquest
Weltraum-Strategiespiel
F080 Star Trek Action
Ballerei mit der Enterprise!
F081 Flickenteppich
Bekanntes Solitaire-Spiel, jetzt für Ihren Amiga!
F082 Amiga-4-Gewinnt
Ansprechende Umsetzung!

F083 Eric the Warrior
Eric muß sich als Ritter durch dunkle Verliese kämpfen!
F084 Dune Buggy
Buggy-Hindernisfahrt!
F085 Mastermind
Ein Denk- und Taktik-Klassiker
F086 Crazy Sue
Wird Crazy Sue den Zauberer bezwingen? Jump and Run!

MEGAPACK
50 Spiele nach freier Wahl und ein Kopierprogramm gibt's noch dazu.
Nur DM 199,–

F087 Space Zap
Feindliche Schiffe stehen auf Ihrer Abschußliste!
F088 Pee Bee
Kampfbiene im Spielzeugland!
F089 Mine Runner
Loderunner wie in 64er Zeiten
F090 Jolly Royal
Pokerautomat-Simulation!
F091 Planspiel Börse
Börsenspiel mit Startkapital
F092 Micro Market
Aktien kaufen und verkaufen
F093 Dizzy Diamonds
Herabfallende Diamanten müssen geschickt plaziert werden
F094 High Octane
Atemberaubendes Car Racing
F095 Helicopter Mission
Hubschrauber im Einsatz
F096 Black Jack Trainer
Super 17+4-Verschnitt mit Trainermodus
F097 Lady Bug
Lustiges Käferspiel
F098 Game of Zynk
Hier geht es wieder einmal um herabfallende Steine. Super!
F099 Ajeeb Chess
Schachspiel, klein aber fein!
F100 Nostalgium
Grafisch aufwendiges Ballerspiel. Action pur!

Telefon-Bestellung 04777/8356

Mindestbestellwert:	DM 25,–

PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435

... und so bestellen Sie:
Schreiben Sie Ihre Wünsche (die Nummern genügen) auf einen Zettel oder eine Postkarte und schicken Sie ihre Bestellung an die nebenstehende Adresse (Absender nicht vergessen). Sie können natürlich auch anrufen (Mo.–Do. 9.00–17.00 Uhr, Fr. bis 15.00 Uhr)! Rechnen Sie zum Bestellwert bitte DM 10,– bei Nachnahmeversand und DM 5,00 bei Vorkasse als Versandkostenanteil hinzu. Versand ins Ausland: bei Nachnahme DM 22,–, Vorkasse DM 15,– (Scheck oder Bargeld – in Landeswährung möglich!).